Segunda Época-Número 40

225 ptas

MICRO Manía

Sólo para adictos

Reportaje
MICROPROSE
Los Reyes de la simulación



- Preview F-15 Strike Eagle 2
- Entrevista con sus programadores
- Historia de la Compañía

ATOMINO
La fórmula secreta del éxito

CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS

DESPLEGABLE CON TODOS LOS MAPAS Y GUIA PARA LLEGAR AL FINAL

La venganza del hombre sin rostro
DARKMAN

BRAT
Grandes problemas para un héroe pequeño

ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^{E}

El nuevo ATARI 520 ST^{E} suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^{E} y disfruta de una potencia sin límites.

Además te regalamos el **DISCOVERY** PACK, valorado en más de 35.000 pts... que incluye:

Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.

66.000 Pts. +IVA

+ 4 superjuegos

ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de



NUMERO UNO COMUNICACION



Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 40 - Septiembre 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12.400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax: 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycox 91, S.L.
Imprime
Altamira

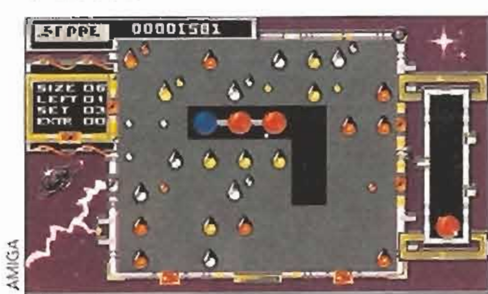
Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

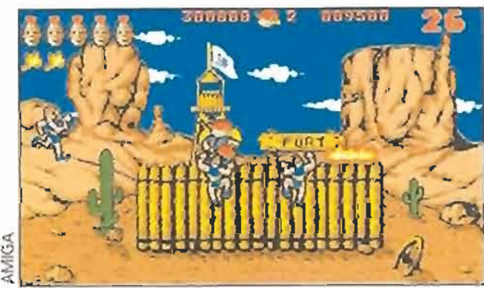
Depósito legal: M-15.436-1985

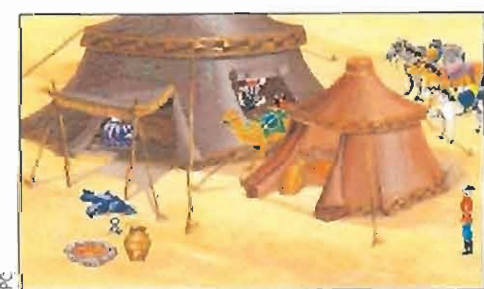
En este número

Darkman, con la colaboración de Ocean, se ha convertido en protagonista de un espectacular arcade que este mes ocupa la zona central de nuestra portada.


AMIGA
«Darkman»


AMIGA
«Atomino»


AMIGA
«Hammer Boy»


PC
«King Quest V»


AMIGA
«Brat»

Bienvenidos de nuevo a las páginas de ésta vuestra revista. El número de este mes, por eso de que el verano está dando sus últimos coletazos, es algo muy, muy especial, ya que hemos decidido iniciar la temporada con renovadas energías. Comenzando con un repaso de los programas más interesantes del momento, y terminando con nuestras secciones habituales, os vamos a contar un montón de cosas súper-interesantes que van a ocurrir en el mundo del videojuego durante este mes de Septiembre.
Empezaremos diciéndoos que si os gustan los simuladores de vuelo estáis de suerte porque está a punto de aterrizar en nuestros ordenadores el «F-15 Strike Eagle II», lo último y mejor de Microprose.
También Sierra-On-Line tiene a punto el «King Quest V», un programa para despertar el espíritu aventurero que todos llevamos dentro y del que os contamos muchas cosas mientras nuestros expertos trabajan en él para ofreceros, en un futuro cercano, un completo "patas arriba". En el interior de la revista podréis examinar un interesante reportaje del «3-D Construction Kit», sobre el que volveremos probablemente los próximos meses con un proyecto que estamos preparando y que, de momento, nos vais a permitir mantengamos en secreto.
Una nueva conversión de una película de éxito, «Darkman», es la protagonista de las páginas centrales, con un mapa desplegable gigante para que no os perdáis en los intrincados laberintos de un arcade imprescindible.
La sección de Punto de Mira también va "cargadita" este mes: «Captive», el RPG definitivo, «Stormball», una de atómico deporte futurista, «Lone Wolf», un ocho bits con aspecto de dieciséis, y muchos más, todos, tanto o más importantes que los anteriores, han encontrado un hueco en nuestras páginas. Y para que veáis que nosotros no descansamos ni en verano hemos analizado el «Brat» y publicamos los mapas de las fases más interesantes. No nos olvidemos tampoco del Megajuego, «Atomino», o de lo último de Dinamic: «Hammer Boy», que se ha merecido una atención especial por eso de ser la primera recreativa española.
¿Qué os parece? Esperamos que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros lo hacemos escribiéndola. Si todavía tenéis la suerte de estar de vacaciones, enhorabuena, y si no, no os preocupéis que sólo quedan unos pocos meses para las próximas, entretanto intentaremos que los paséis lo mejor que podáis. ¡Hasta el próximo número!

La redacción

Llegó del espacio exterior


PC «SPACE QUEST IV»


PC «SPACE QUEST IV»

Hace ya algunos meses que os dimos a conocer la buena nueva de la distribución por fin en nuestro país de los fantásticos productos de Sierra on Line, una de las grandes americanas del mundo de las aventuras gráficas. «King Quest V» va a convertirse en la primera y super espectacular oferta de lanzamiento de la compañía en España, pero el título destinado a tomarle el relevo en el tiempo no tiene tampoco nada que envidiarle: se trata de «Space Quest IV», la última entrega de otra de las más conocidas sagas de Sierra que, además de contar con los mismos espectaculares gráficos e interesante argumento, aporta otros alicientes como su ambientación futurista y un notable sentido del humor.

El color del simulador


ATARI «BILLIARDS II»


ATARI «BILLIARDS II»

Si eres un fanático del billar pero continúas lejos de poder imitar las virguerías de Tom Cruise y Paul Newman en «El color del dinero» no desesperes, por que Infogrames sigue empeñada en ayudarnos a convertirnos en unos auténticos expertos de este elegante deporte cueste lo que cueste.

Por ello y después del buen sabor que nos dejó su «Billiards», han decidido realizar para 16 bits una segunda parte de aquel juego, que ha sido bautizada como «Billiards II Simulator» y que aunque básicamente mantiene su mismo estilo y concepción técnica, añade una considerable cantidad de nuevas opciones y modalidades de juego.

Loriciel mon amour


AMIGA THUNDER BURNER


PC GOLDEN EAGLE

Corren buenos tiempos para la compañía francesa Loriciel, que además de haber ampliado considerablemente sus fronteras comerciales tras abrirse al campo de la distribución en su país de las grandes del software mundial nos anuncia ya una buena cantidad de novedades para lo que resta del presente año.

Dentro del campo del arcade nos encontramos con «Thunder Burner», un espectacular «shoot'em'up» con gráficos tridimensionales, y «Guardians», un extraño juego que combina una ambientación futurista con elementos de los clásicos machaca-ladrillos.

En un género hasta ahora no abordado por la compañía francesa, las aventuras gráficas, nos encontramos con «Golden Eagle», un programa que nos traslada a un lejano futuro para sumergirnos en las luchas entre dos razas de diferentes planetas.

ATOMINO

Si te dijésemos que la Química puede ser muy divertida probablemente correrías a tu habitación, cogerías ese "ameno" libro de texto de más de 400 páginas y, sin mediar palabra, nos lo tirarías a la cabeza sin contemplaciones. Bueno, pues trata de contenerte y no precipites tus acciones, ya que esta vez meterías la pata hasta el fondo. Psygnosis acaba de demostrarnos que la Química puede llegar a ser muy, pero que muy divertida.

- PSYGNOSIS
- Disponible: **COMMODORE, PC, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**





No, no es que el calor nos haya afectado las neuronas; os aseguramos que, como a vosotros, lo que más nos gustaba del colegio eran los recreos y las vacaciones de fin de curso. Lo que ocurre es que una vez más los hábiles programadores de Psygnosis nos han demostrado que se puede realizar un videojuego de primera, incluso partiendo del tema más inverosímil.

Prueba de ello es que a partir de un concepto que traerá de cabeza a más de un sufrido estudiante, –la creación de moléculas mediante la combinación de diferentes átomos–, Psygnosis ha dado forma a un programa comparable en adicción y originalidad al mismísimo «Tetris», en cuyo estilo por cierto podría quedar englobado el juego.

Electrones en juego

La pantalla de «Atomino» está formada por un tablero en el que se pueden disponer un total de 56 átomos (7x8), de forma tal que podríamos decir que cada uno de ellos estaría ocupando una casilla.

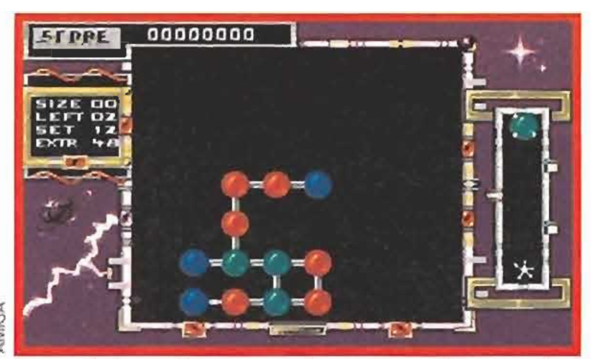
A la derecha de éste se halla la zona donde van apareciendo sucesivamente los átomos que debemos colocar, y que tiene una capacidad máxima de 7 unidades, lo cual es sumamente importante, pues en el caso de quedar ocupada en su totalidad la aparición de un octavo átomo, para el que no habría espacio suficiente, sería causante de que la partida acabase para nosotros.

El secreto de la creación de las moléculas no es otro que la combinación de un número variable de átomos cada uno con su correspondiente valencia, es decir con una cierta cifra –que, para más señas, oscila de uno a cuatro– de electrones orbitando en torno al nucleo.

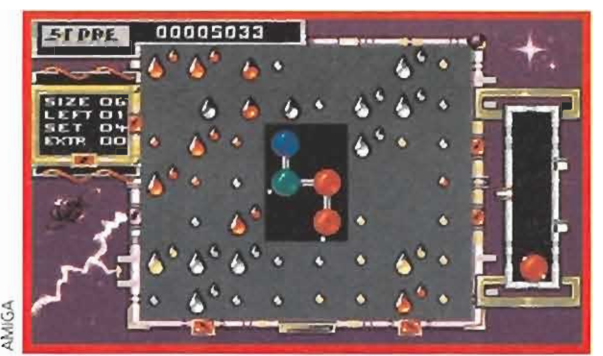
La importancia de este detalle es vital, ya que la valencia de un átomo indica también su posibilidad de combinación de la siguiente manera: un electrón equivale a poder combinarse con otro átomo, dos a dos combinaciones, tres a tres y cuatro a cuatro.

Para que una combinación de átomos forme una molécula es necesario que todos y cada uno de esos átomos tengan sus electrones ocupados (es decir si por ejemplo tiene tres electrones deberá estar combinado con otros tantos átomos), lo cual una vez conseguido hará que la molécula desaparezca de la pantalla.

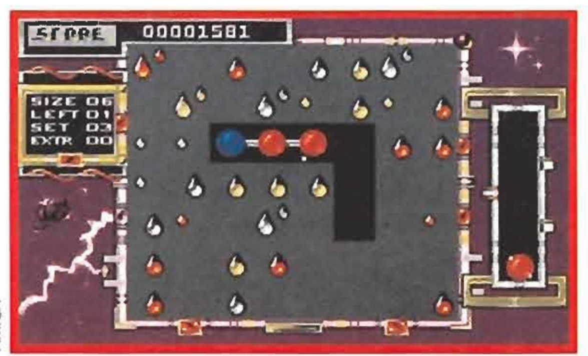
Por supuesto, la mólecula más sencilla que se puede obtener resulta de la combinación de dos átomos de un único electrón, pero la gama real de posibilidades va mucho más allá y a menudo acabaremos formando moléculas compuestas por 8, 9 o incluso más de diez átomos.



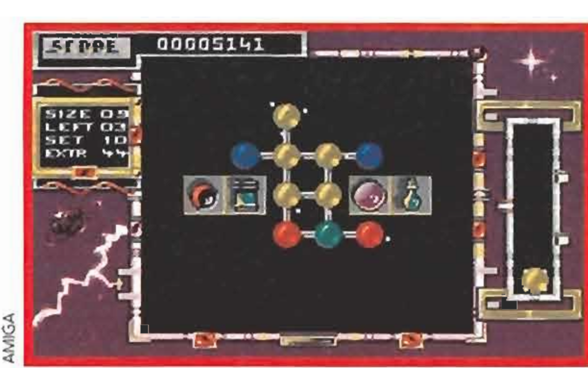
Psygnosis ha vuelto a sorprendernos con un juego tan impactante como adictivo y original.



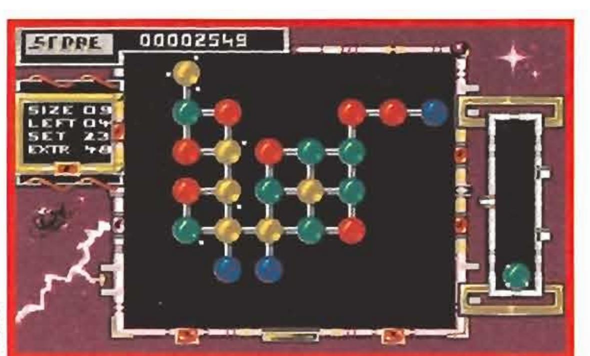
A medida que avanzamos y la dificultad va aumentando el juego te va enganchando hasta hacer imposible parar.



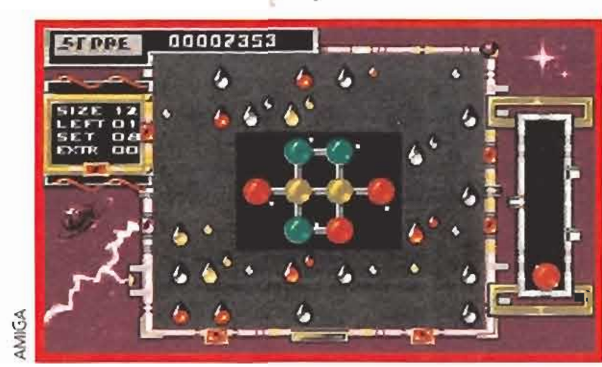
Para poder pasar de nivel es preciso que ningún átomo se quede libre, ya que de ser así no podremos avanzar.



Nuestro objetivo es construir el número de moléculas que se nos especifican al comienzo del nivel.



En la modalidad de juego libre no necesitamos cumplir ningún requisito para construir las moléculas.



Aunque os cueste creerlo Psygnosis ha convertido la química en nuestra asignatura preferida en el ordenador.

No hay nada mejor que formular

El objetivo básico del juego consiste en conseguir realizar un número determinado de moléculas que se nos especifica al comienzo de cada nivel, si bien en muchos de ellos además se nos plantean otros problemas adicionales como pueda ser que las moléculas posean además una cantidad mínima de átomos, que hará que combinaciones formadas por menos unidades no sean contabilizadas.

Otro factor que nos complicará tremendamente las cosas es el hecho de que para pasar de nivel es estrictamente necesario que el tablero se encuentre totalmente vacío, de forma tal que aunque hayamos conseguido alcanzar la cifra requerida de moléculas, si hemos dejado uno o varios átomos olvidados en pantalla tendremos que seguir realizando combinaciones hasta hacerlos desaparecer.

En cualquier caso si no queremos complicarnos mucho las cosas disponemos de una modalidad de juego libre en la que no se nos obligará a cumplir ningún requisito específico, con lo cual podremos disfrutar tranquilamente construyendo moléculas a nuestro aire.

Este juego es atómico

Efectivamente, ese calificativo y no otro se merece este increíblemente adictivo y original rompecabezas que Psygnosis ha diseñado.

Aunque a nivel técnico «Atomino» no da lugar a los virtuosismos a los que la compañía inglesa nos tiene acostumbrados últimamente, –de hecho incluso han omitido el característico disco de presentación tan omnipresente en sus más afamadas producciones–, a nivel de "playability", y junto con el super-divertido «Lemmings», ofrece quizás los resultados más espectaculares nunca logrados por los creadores de maravillas del calibre de «Shadow of the Beast» o «Blood Money».

Sin duda alguna, un nuevo motivo para que continúen siendo una de nuestras compañías favoritas. ¡Estos chicos nos paran de sorprendernos!

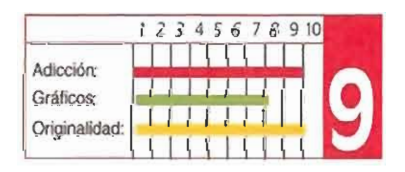
J.E.B.

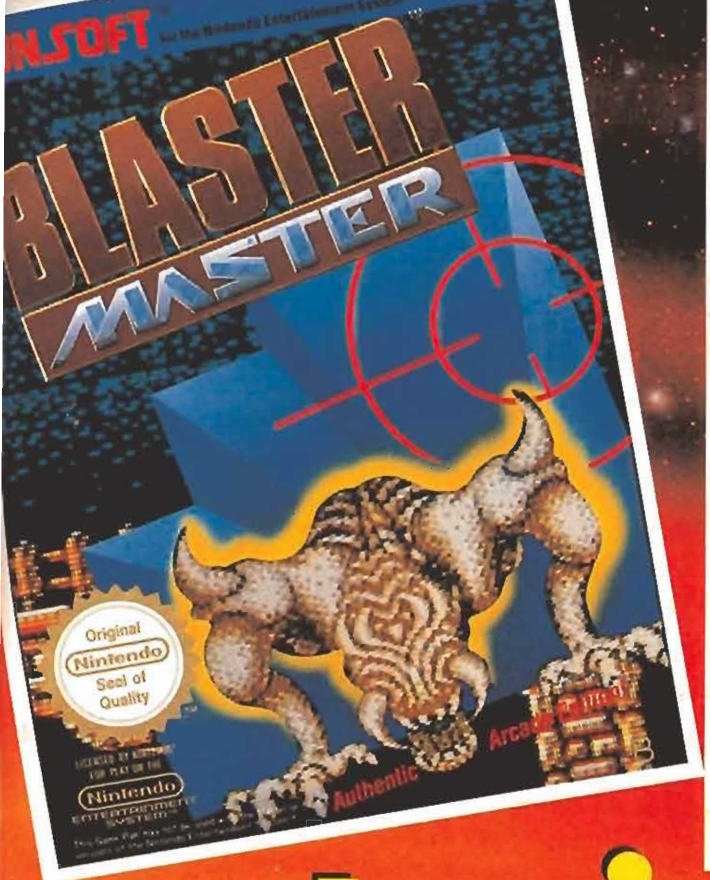
CONSEJOS y TRUCOS

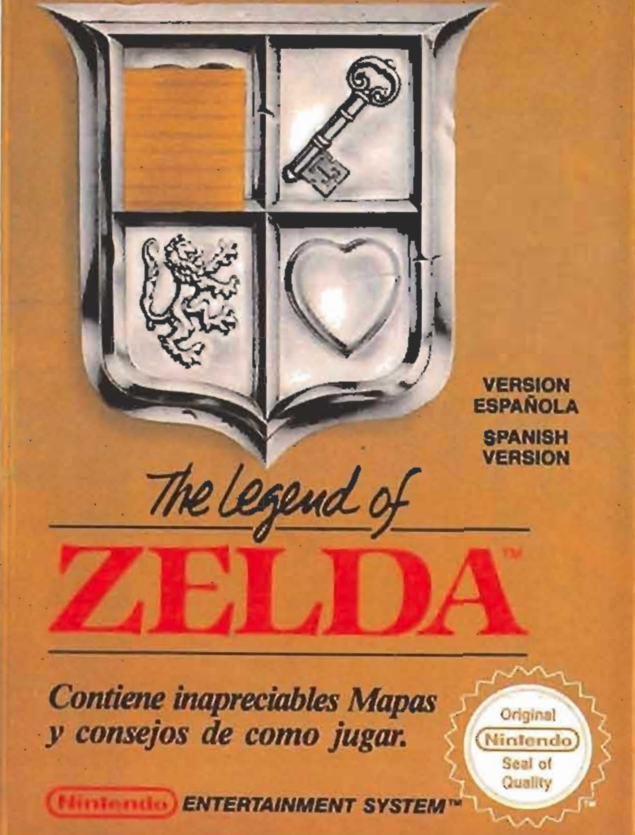
■ *Esporádicamente aparecerá lo que los programadores han denominado átomo comodín –reconocible por no poseer ningún electrón– que puede ser colocado donde nos plazca sin preocuparnos de su valencia.*

■ *Si situamos un átomo encima de donde ya hubiese uno, se intercambiarán entre sí, lo cual nos permite solventar colocaciones erróneas o poco acertadas de elementos.*

■ *Si conseguimos fabricar una molécula con un número de átomos superior o similar al indicado en el marcador EXTRA, al completar el nivel seremos conducidos a una pantalla especial de bonificación.*

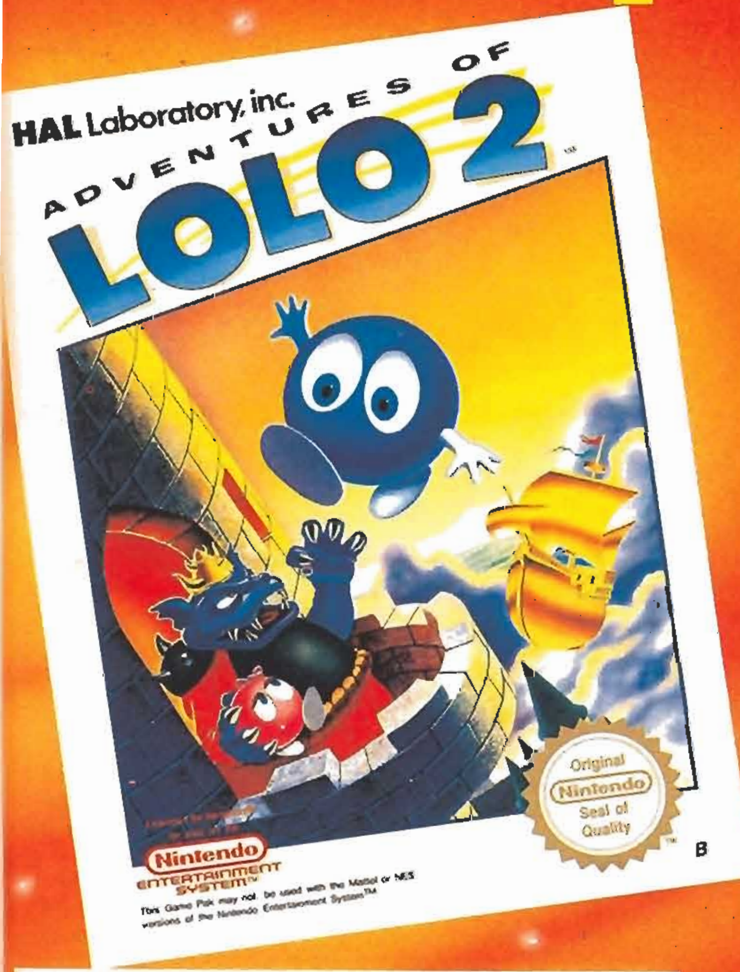






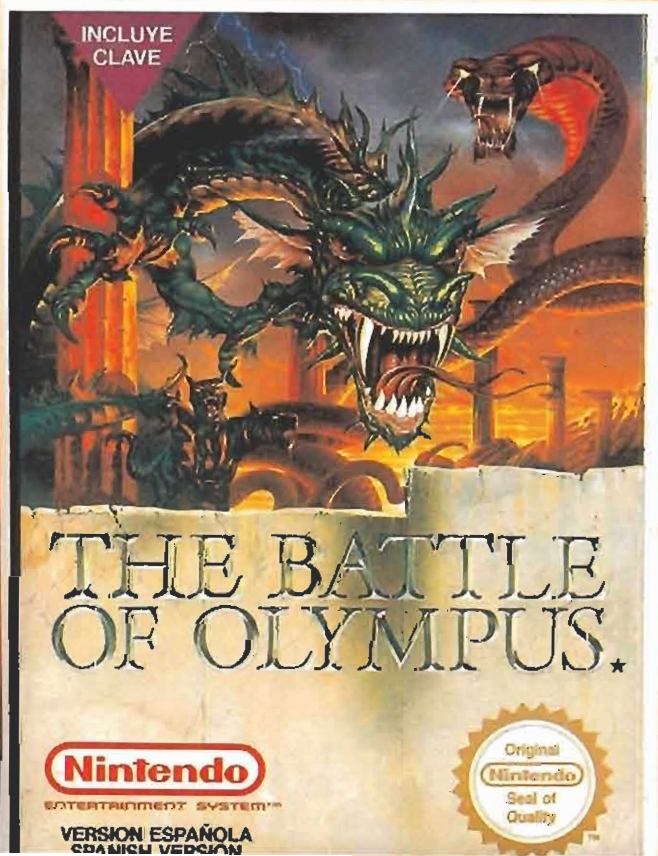


nantes juegos !!





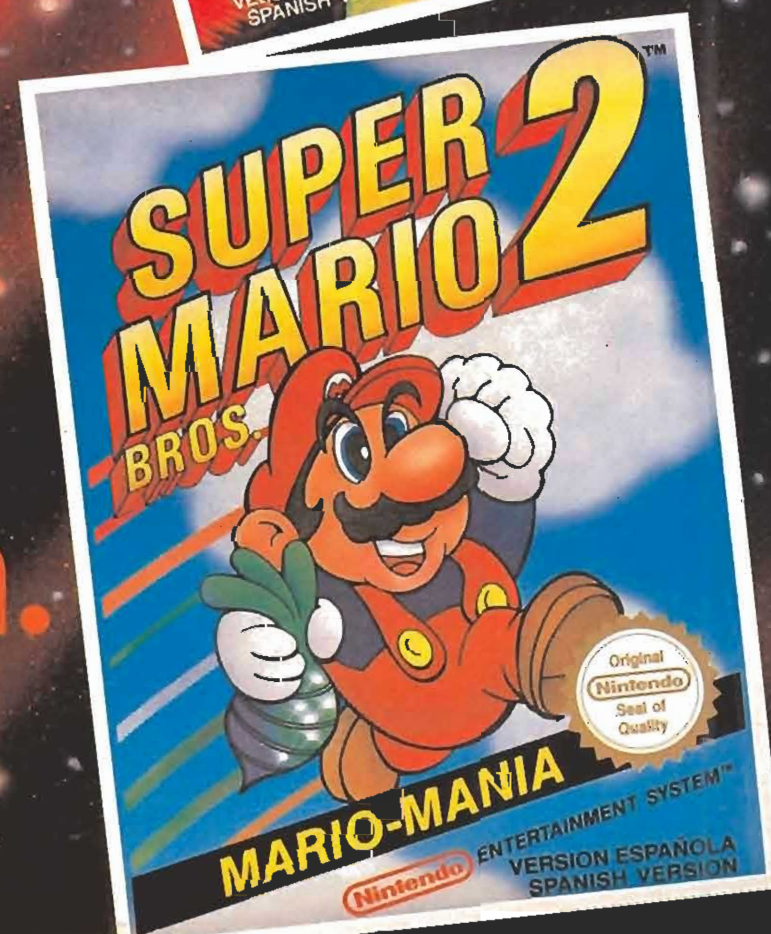




DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

ANICETO MARINAS, 92, BAJO.
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74.
Fax: 248 24 63



VACACIONES EN LA COSTA

Ubi soft y Atari, dos de los más importantes nombres del software francés, han realizado durante el pasado mes de agosto por la Costa Azul del país vecino una de las promociones más curiosas de los últimos años.

Durante quince dias, alrededor de cien ordenadores provistos de los últimos lanzamientos de Ubi viajaron en una goleta de 28 metros de largo y 8 de ancho, deteniéndose en algunos de los lugares más turísticos del Mediterráneo. Si alguno de vosotros ha veraneado en Marsella, Tolón, Saint Tropez o Cannes tal vez haya tenido oportunidad de visitar la curiosa exhibición, algo que, sin duda, nos hubiera apetecido a todos.

Esperemos que cunda el ejemplo y el próximo año podamos disfrutar de una iniciativa parecida en nuestras costas. ¡Prometemos no faltar a la cita!

TODO LISTO PARA EL E.C.E.S.



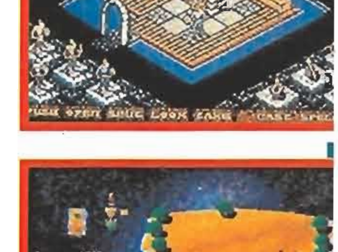
El Earls Court II, una de los recintos feriales más prestigiosos de Londres, se halla dispuesto para acoger la presente edición del European Computer Entertainment Show, que como todos los años va a reunir a todo el software internacional. El Jueves día 5 de Septiembre es la fecha escogida por los organizadores para que comience el evento, que se extenderá durante cuatro días para albergar un espectacular desfile de novedades del que por supuesto os mantendremos informados .

CATHY CAMPOS DE MIRRORSOFT VISITO ESPAÑA



El final del pasado mes de Julio deparó a nuestra Redacción la agradable visita de Cathy Campos, responsable del departamento europeo de Mirrosoft, que aprovechó una corta pero productiva estancia en nuestro país para conocer nuestros "cuarteles generales".

En el transcurso de nuestra reunión, Cathy nos mostró en primicia todo un completo muestrario de novedades que componen los próximos lanzamientos estrellas de la compañía inglesa.



Estos abarcan desde el paso a consola de algunos de los títulos más afamados de Mirrorsoft –en concreto la Sega Master System pronto acogerá en su interior cartuchos tan prometedores como «Speedball», «Xenon 2» o la segunda y tercera parte de «Regreso al Futuro», mientras que la Megadrive además de este último verá el lanzamiento de «Battlemaster», un complejo juego de estrategia–, a la inminente aparición de nuevos juegos no inspirados en licencias cinematográficas entre los que destacan «Mega lo mania», un curioso producto bastante cercano a la línea de «Populous», y «Legend 3», un espectacular juego de rol diseñado por los mismísimos creadores del exitoso «Bloodwych», lo cual es toda una garantia.

GREMLIN CAMBIA DE DISTRIBUIDOR

Gremlin, una de las más conocidas compañías británicas de videojuegos, ha firmado un nuevo acuerdo de distribución en nuestro país. Dro Soft ha sido la elegida y bajo su sello aparecerán las futuras creaciones que los padres del topo Monty están preparando pensando en la próxima campaña navideña.

TU AMIGA 500 PUEDE SER UN PC

Ya es posible conseguir en nuestro país, a través de Mail Soft, uno de los productos más interesantes para Amiga. El AT-ONCE, de Vortex, una compañía alemana, convierte a este potente ordenador de Commodore en un Pc compatible AT. Sin necesidad de soldar nada y con un destornillador como única herramienta, todo lo que deberás hacer es sustituir el 68.000 de tu Amiga por una placa que además de este procesador de Motorola incluye un Intel 80.286. Con solo una ampliación a un mega y AT-ONCE obtendrás un Pc a 12 Mhz con 640 k y tarjetas CGA con emulación EGA y VGA monocroma.



EDICION EXTRA

Nintendo News

Ediciones ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: ERBE Software S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Telf. (91) 458 16 58 • Fax (91) 563 46 41

Año I
1991

Tras arrasar Japón, E.E.U.U. y Europa...

¡LA FIEBRE GAMEBOY INVADE ESPAÑA!

Es la gran invasión. Está en las calles, en los coles, en las casas, en el campo y en la playa.

Es GAMEBOY, la más fantástica consola portátil de videojuegos.

¡Alerta, niños! No os dejéis engañar por su tamaño: aunque mide sólo 10 x 15 cms. y cabe en un bolsillo, GAMEBOY es tremendamente poderoso. Ya ha atrapado a más de 12 millones de personas y se dispone a retar a todos los valientes de dos patas y gorra de nuestro país.



Tetris, su arma secreta.

GAMEBOY llega equipado con auriculares estéreo capaces de dejarte sordo, conector "Game Link" para competir con tus colegas, 4 pilas que le dan aproximadamente 30 horas de autonomía... y el más salvaje programa de regalo, TETRIS, con el que pretende enloquecer a más de un incauto.



LOS MAS IMPORTANTES FABRICANTES DE SOFTWARE DEL PLANETA, OBLIGADOS A CREAR VIDEOJUEGOS PARA GAMEBOY.

COMO RECONOCER GAMEBOY: SU DISEÑO COMPACTO CON JOYSTICK INTEGRADO, BOTONES DE ACCION A Y B Y PANTALLA DE ALTA DEFINICION.

¡GAMEBOY SUENA EN ESTEREO! CONSEJOS PRACTICOS: COMO COMUNICARTE CON ELLOS A TRAVES DEL GAME LINK.

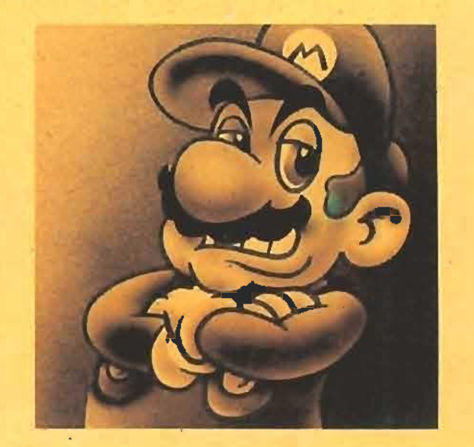
PROTESTA MASIVA DE DIRECTORES DE COLEGIO: "EL NUEVO GAMEBOY PUEDE CON NOSOTROS".

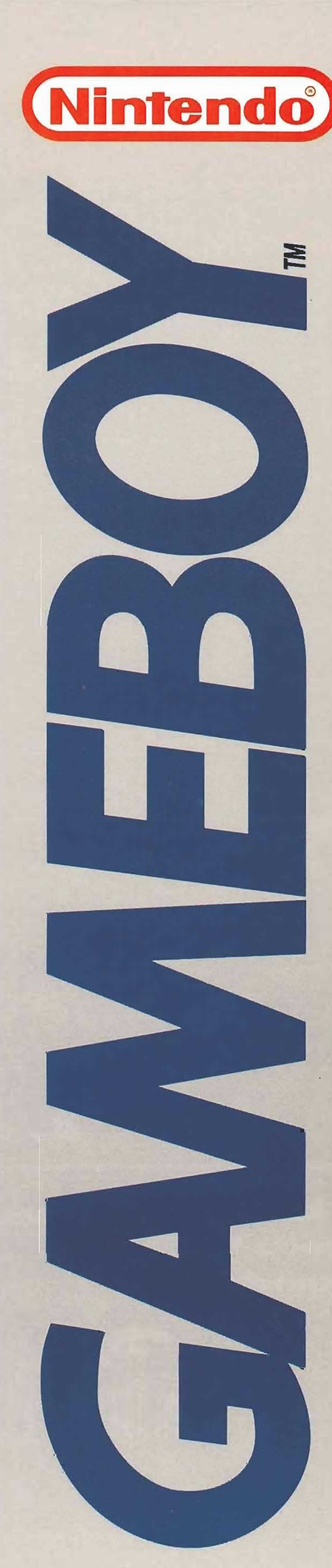
Los padres, en alerta roja.

"Me niego a comprarle este trasto a mis hijos", afirma un padre indignado a la puerta de una juguetería, "...si mi señora no me compra un GAMEBOY a mí también", añade, mientras su señora le propina una colleja. Así están las cosas, lectores.

Su cabecilla se hace llamar Mario. Viene del Planeta NINTENDO, de la mano de ERBE.

El temido protagonista de las más trepidantes aventuras de Nintendo se llama Mario. Se ruega a los ciudadanos que lo busquen en todas las tiendas del ramo. Quien lo cace será recompensado con miles de horas de diversión. Y además tienes más de CIEN programas magníficos para tu GAMEBOY.





¡PASATE

¡CON LA MAS INCREIBLE

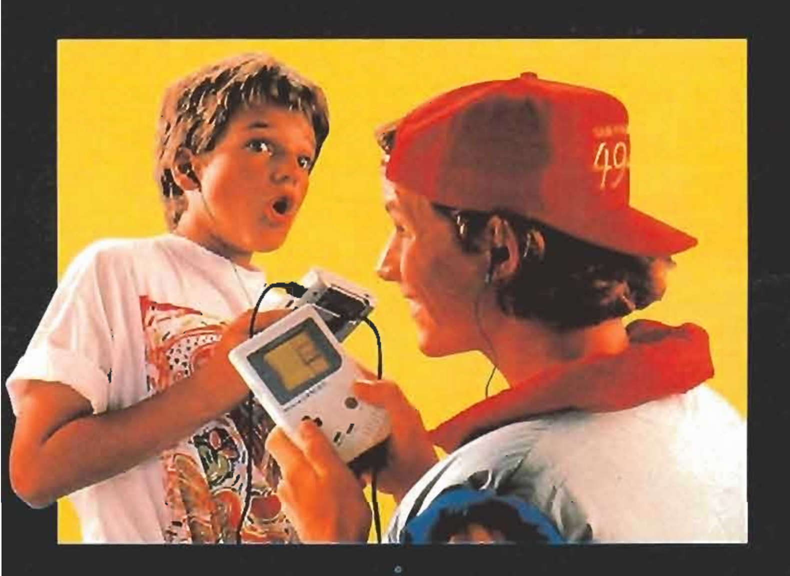


El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!





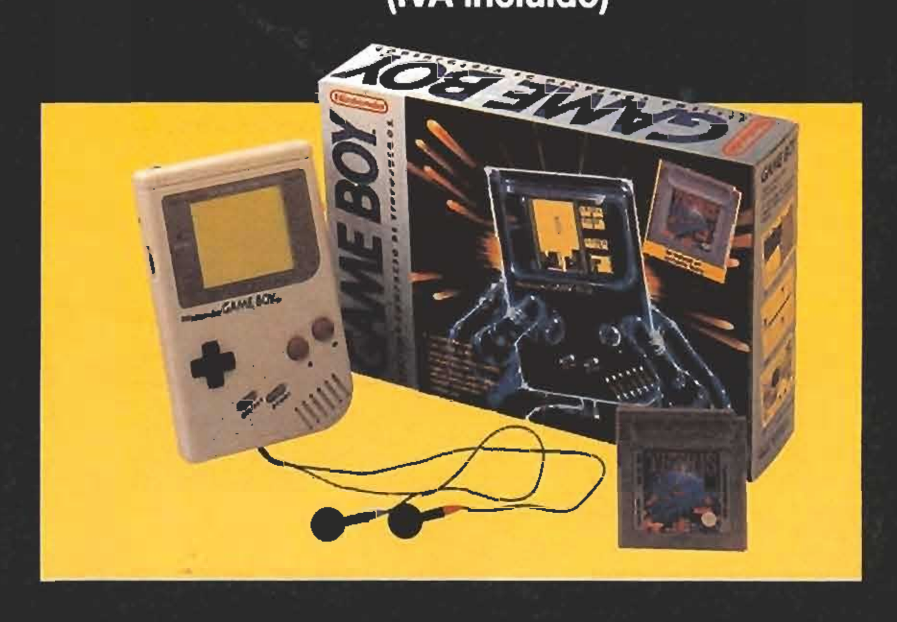
...LO GAMEBOY!
...CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.
14.900
(IVA incluído)





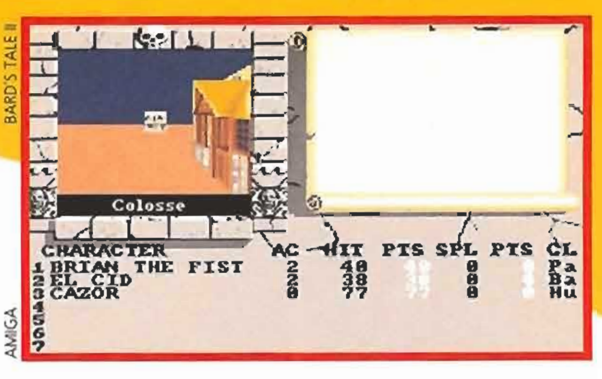
BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.

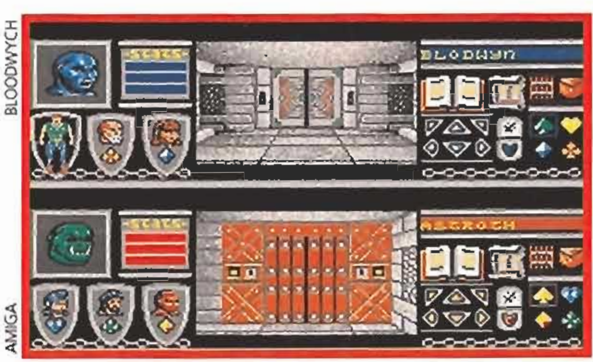








BARD'S TALE II — AMIGA



BLOODWYCH — AMIGA

¿Qué hay colegas del dungeon? Supongo que habréis salvado unas cuantas veces al mundo este verano ya agonizante. Estoy seguro que todos tenéis muchas andanzas y aventuras que compartir, sin contar los innumerables rumores que corren de otras nuevas y fascinantes.

Así las cosas no es de extrañar que las siguientes líneas vayan dedicadas a todo aquello que tenéis que comentar. Yo me paso a un segundo plano y de inmediato comienzan las narraciones que nos van a contar, como siempre...

OTROS MANIACOS

El primero ha recorrido muchas leguas para venir al cónclave mensual. Es Federico Andino, de Buenos Aires allí en Argentina. Por supuesto, todos los maniacos te damos una cálida bienvenida y aprovecho para invitar a todos los de por esos lares a unirse a nosotros sin reparos, pese a la distancia. Federico me pregunta algunas cosas sobre el «Bard's Tale II» que voy a procurar responder. No te preocupes por los hechizos que podrás tener, pues los disponibles en cada momento se te muestran al ir a realizar uno. O sea, no es necesario que tengas una lista con todos ellos para poder jugar. Además, te aseguro que son unos cuantos. Respecto a si el "conjurer" coincide con el curandero, te diré que es lo más parecido que encontrarás, si bien el símil no es perfecto. Responder ahora a todas las adivinanzas que aparecen en el juego es un poco inviable (aparte de que ya sabes que me muestro reacio a las soluciones enteras a palo seco). Por tanto, responderé a la que mencionas. La ciudad que has de contestar en las catacumbas es Colosse (si no, prueba con Philippi). En fin, muchas gracias por los trucos del «Hero's Quest» que paso a archivar para futuras necesidades.

Juan J. Juan vive más cerca: en Valencia. Sus preguntas son sobre el «Elvira». Todos los interesados agudizar los oídos: el papiro con la oración es necesario para que cierta pared se agriete y puedas descubrir un cruzado enterrado...con una hermosa espada. ¿Dónde está esa pared? Bueno...cerca de la capilla. ¿Os acordáis de lo de jugar con cosas infernales y sagradas? Son la cruz de la capilla y el anillo de Emelda. Y por ahora nada más al respecto. El hechizo "glowing pride" se utiliza colocándolo donde queráis usarlo, en aquella zona que queráis iluminar.

Ahora, sorpresa, una maniaca (sí, terminado en A). Se trata de Marta Alonso, de Barcelona, cuyas preguntas sobre el «Heroes of the Lance» caballerosamente me dispongo a contestar: los monstruos del segundo nivel son bastante más difíciles que los del primero. Sin embargo no han de darte problemas si encabezas el grupo con Sturm, pues los mata de dos golpes. La excepción son los dragones contra los que únicamente podrás optar por la retirada. Yo te aconsejo que vayas grabando la partida cada vez que mates algún enemigo, para que no pierdas tu avance si te matan a la cuadrilla en un accidente. Procura no avanzar mucho mientras no hayas derrotado a un enemigo para evitar un enfrentamiento múltiple.

Allá por diciembre, Fernando de la Fuente preguntaba desesperadamente por el «Bard's Tale I». El tiempo ha pasado y el muchacho ya no necesita nuestra humilde ayuda, pues se ha terminado el solito el juego mandándome una solución del mismo con un mapa en forma de prácticas fichas. Muchas gracias y siento que no te hayamos podido ayudar, pero no parece que tal juego este muy extendido por España. Bueno, maniacos, ya podéis bombardear sobre este juego lo que queráis.

Tus preguntas sobre el «Bloodwych» van a correr mejor suerte, no te preocupes: el "n'egg" es comida; las pociones que mencionas tienen efectos como recuperar los puntos de vida, resistencia, magia o todos a la vez. Las losetas a que creo que te refieres tienen utilidades variadas: a veces hacen desaparecer columnas, a veces abren puertas, otras las cierran...

Joseba Zoco, de Pamplona, pregunta por juegos para PC. A ver si ya todos os los apuntáis, que esto creo que lo escribo todos los meses: en España, el «Elvira», «Bloodwych», «Drakkhen», «Megatraveller», «Heroes of the Lance», «Dragons of Flame»...Aquí no debes tener problemas en encontrarlos. Todos son bastante buenos, pero, tal vez, el «Dragons of Flame» o el «Bloodwych» sean los idóneos para comenzar. A más alto nivel, el «Megatraveller» está muy bien. Espero satisfacer con esta respuesta también a Santiago Navarro, de Zaragoza.

Javier Pozo, de Alicante, aporta los primeros trucos sobre el «Drakkhen». Me informa de que hay una poderosa armadura tras el príncipe Wordthken (el del primer castillo). Además, aconseja que preguntemos al citado príncipe para que nos de una misión. Finalmente, recomienda cuidado con las cruces de los ídems.

Vamos con Jesús Martín, de Salamanca. Y se refiere otro poquito al «Elvira». Atención, pues. Para matar a Emelda debes usar tres cosas: una la he citado más arriba; las otras dos son obvias. Hasta otra.

David Sánchez habita en Salinas (Asturias) lo que no es óbice para que pregunte por el anillo de «Elvira» que está justamente en el centro del laberinto, lo mismo que los ingredientes por cuya localización preguntas. Las semillas no se pueden cultivar; son una pista falsa. Ahora te diré que la serie «Bard's Tale» no tiene trazas de publicarse en España,al menos por el momento. Respecto al encuadre del «Sleeping Gods lie» como JDR es dudoso. Sigue bien y vuelve pronto con más relatos.

Otro alicantino es Pablo Artell, quien pregunta por las diferencias entre JDR, aventura gráfica, conversacional y videoaventura. Así,a bote pronto, un JDR es una videoaventura. De hecho, y estrictamente, cualquier juego es una videoaventura. Vamos por lo fácil: en un conversacional todo lo que haces lo vas escribiendo en forma de acciones. Se suele decir que es gráfica si incluye gráficos, animaciones y suelen tener alguna escena arcade, se manejan por iconos o menús. La videoaventura sería como un conversacional salvo que no escribes lo que tienes que hacer: directamente lo haces. Finalmente, el JDR es otra cosa distinta. Mientras aquellos se orientan a usar y buscar objetos para proseguir el avance, un JDR puede tener tal elemento, pero predomina la exploración y el combate estratégico con numerosos monstruos.

José Antonio Rodríguez, de Creciente (Pontevedra), no se corta ni un pelo en su estilo epistolar. ¿Qué hay discriminación para MSX? Espero que no lo digas por mí. Por supuesto que no, pero no se puede decir que colaboréis mucho en esto de los JDR. Más bien parece que queréis reivindicar algo con vuestras cartas. Alguno de vosotros se ha pasado la carta contándome las excelencias de su ordenador en vez de hablarme de JDRs. Otros habéis mandado interminables listas de JDRs disponibles. Incluso Angel Carmona, de Tarragona, me ha mandado unas cintas de vídeo grabadas con juegos. Os lo agradezco, pero porque mejor no mandáis preguntas sobre esos juegos (o soluciones) en lugar de intentar alucinarme con lo que el MSX hace, tiene o suena.

Por poco, casi nos dejan encerrados. Se suspende la reunión hasta nuevo aviso. El próximo mes, más.

Ferhergon

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANÍA** -Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid **(Maniacos del Calabozo)***

MICROPROSE

SOFTWARE DE ALTOS VUELOS

Para un elevado número de profesionales y aficionados al mundo del software hablar de Microprose es hablar de la compañía líder en el mundo de la simulación. Sin que les falte razón, no se encuentran totalmente en el camino correcto, ya que muchos otros estilos han sido abordados a lo largo de su prestigiosa carrera -y con un notable éxito- por esta importante empresa de origen americano.

El nacimiento de Microprose, allá por 1982, está marcado por una singular anécdota: Bill Stealey y Sid Meier, –en la actualidad presidente y programador respectivamente de la compañía–, por aquel entonces empleados de la empresa norteamericana General Instruments Corporation, jugaban juntos en Las Vegas una partida con una máquina recreativa llamada «Red Baron», en la que dos oponentes medían sus fuerzas como pilotos de guerra. El Mayor Stealey, reputado miembro de las Fuerzas Aéreas, discutía con Meier acerca de la calidad del juego, cuando éste último le aseguró que podría diseñar un programa mejor en apenas una semana. La respuesta del Mayor fue contundente: "Hazlo y yo me encargaré de venderlo...". Sid incumplió en parte su promesa, pues fueron dos meses los que empleó para dar forma a su primera creación, «Hellcat Ace», pero Bill se mantuvo firme a su palabra y pronto se reveló como un excelente vendedor capaz de poner los cimientos de lo que poco a poco terminó por convertirse en un gigante del software internacional.

EL SALTO A LA FAMA

En apenas siete años, Microprose ha pasado de ser una pequeña compañía de ámbito nacional, para convertirse en una poderosa multinacional con sedes en el Reino Unido –concretamente en Tetbury, perteneciente al Condado de Gloucestershire, desde donde se controla todo lo concerniente al mercado europeo–, París, Frankfurt y Tokyo, ofreciendo este salto de gigante un balance tan espectacular que basta con decir que, por ejemplo, en 1983 la compañía tuvo un aumento del 500% en sus ventas y aún cuatro años después en 1987, obtuvo un nada desdeñable 100% de incremento en su volumen de negocios.

De hecho, en la actualidad la producción de un nuevo título de Microprose engloba una gigantesca tarea que, contabilizada en horas de vida de un hombre, esto es, sumando todos los minutos empleados por cada uno de los participantes en el proyecto, arroja la nada despreciable media de unos ocho años, y además supone la inversión de una cantidad multimillonaria tanto en la creación del programa como en las labores de publicitar el producto.

MUCHO MAS QUE SIMULADORES

Aunque fueron títulos como «F-15 Strike Eagle» o «Gunship» los que le dieron a Microprose su aureola de compañía líder en el mundo de la simulación, en 1988, y en previsión de no quedar encasillados en un único estilo y abrirse a otros públicos y mercados, nació MicroStyle; un sello dedicado a productos más genéricos, dentro del cual han aparecido producciones tan destacadas como «RVF Honda» o «Stunt Car Racer».

Poco después, ya en 1989, una sorprendente noticia conmocionaba el mundo del software: la mítica British Telecom Software, a la que pertenecían sellos del renombre de Firebird y Rainbird había sido vendida, y Microprose resultó ser quien se hizo cargo de las dos empresas.

Gracias a ello la compañía americana se enriqueció aún más con una extensa gama de productos entre los que figuran nombres con sabor de leyenda: «Elite», «Rick Dangerous», «Carrier Command», «Midwinter» o «Starglider II».

MIRANDO AL FUTURO

Si estelar ha sido hasta el momento la trayectoria de la compañía que nació casi por casualidad gracias a la apuesta entre dos viejos amigos, no menos prometedor se presenta el futuro inmediato de la compañía, que tras triunfar en la actualidad con títulos como «Silent Service II», «M1 Tank Platoon» o «Railroad Tycoon» (este último doblemente premiado en los Compute Leisure Awards 91), nos prepara ya lanzamientos llamados a la gloria como «F-15 Strike Eagle II» o «Flames of freedom: Midwinter 2», sin olvidar su reciente apertura al mundo de las recreativas.

J.E.B.

Preview

F-15 STRIKE EAGLE II

■ MICROPROSE
■ En preparación: **Amiga, Atari, Pc**

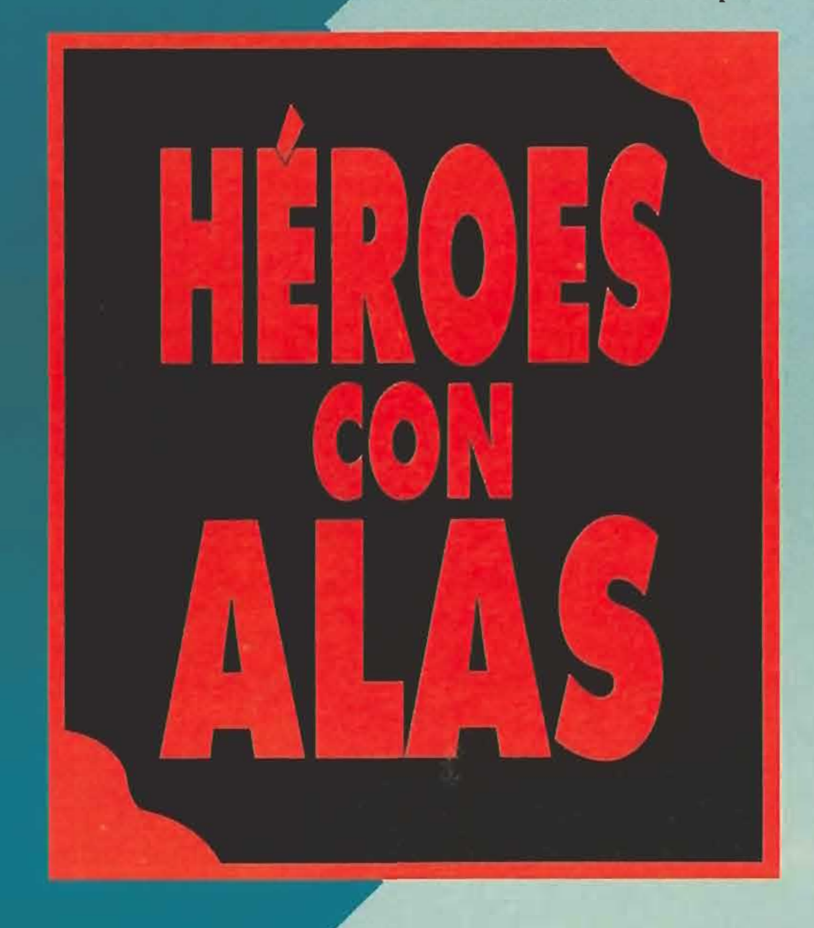
Todos los aficionados a los simuladores de vuelo recordamos, no sin cierta nostalgia, el «F-15» de Microprose. Quizás no tuviera los mejores gráficos del momento pero fue el primero que consiguió capturarnos y transmitir la auténtica sensación de pilotar un avión de combate. Pues sobre la base de ese legendario juego se ha creado una fabulosa segunda parte. «F-15 Strike Eagle II» viene, ya casi está aquí, repleto de novedades y mejoras.


PC

Si hay algo que caracteriza a los simuladores de Microprose es la perfección con que emulan a los aparatos reales en los que se basan.

Si hubierais viajado por los Estados Unidos el año pasado, os habríais encontrado con una curiosa y revolucionaria máquina recreativa.

El invento no era, por una vez, un "matamarcianos". El aparato en cuestión se denominaba «F-15 Strike Eagle» y era el primer simulador de vuelo transformado al mundo del "arcade machine". Basándose en el trabajo que el equipo de programación de éste «F-15 Strike Eagle» tuvo que realizar para que la máquina alcanzara el enorme nivel de calidad necesario para poder estar a la altura del resto de sus competidoras, Microprose encargó a sus creadores que modificaran las rutinas utilizadas en la recreativa para usarlas en un juego de ordenador. De esta forma nació «F-15 Strike Eagle II».



Así será «F-15 STRIKE EAGLE II»

Una de las primeras características que reclama la atención del usuario acostumbrado a emplear su ordenador en simuladores, es la facilidad con que se puede manejar el avión. Tampoco os llaméis a engaño, si elevaseis el nivel de dificultad del programa podríais conseguir un "caza" tan complicado de pilotar como uno de verdad. Sin embargo, «F-15 Strike Eagle II» ha sido realizado de tal forma que en el modo "novato" incluso el piloto menos habilidoso podrá completar las primeras misiones sin llegar a estrellarse.

Otro detalle curioso es que se han empleado los 256 colores del modo MCGA de Pc para dar una sensación de profundidad al vuelo como nunca se había visto hasta ahora. Lamentablemente necesitaréis un ordenador muy rápido para poder apreciarlo en su justa medida, pero, claro, nadie es perfecto.

«F-15 Strike Eagle II» también tiene una opción en la que el mismo ordenador elige cuál de entre las vistas disponibles es la más útil para el combate. Así si escogéis el "modo director" habrá veces que persigáis vuestro propio aparato, "chase jet", veáis lo mismo que el pilo-



PC

Un buen número de escenarios con sus correspondientes misiones constituyen una oferta muy interesante.



PC

Los diferentes puntos de vista nos acercan perfectamente a la realidad, contribuyendo a ambientar el juego.



PC

Al igual que otros juegos de Microprose en el modo tutorial aprenderemos fácilmente el manejo del caza.

to enemigo, observéis las evoluciones de los cazas sobre la pista de aterrizaje o tengáis la oportunidad de ver un misil salir de su silo y enfocar su radar para lanzarse directo hacía vuestro aparato.

En lo referente a misiones el programa también aparecerá bien surtido. Una amplia variedad de escenarios en los lugares más conflictivos del planeta y un montón de misiones en cada uno de ellos, escalonadas por grado de dificultad, además de la posibilidad de usar discos de misiones que saldrán cada cierto tiempo, hacen de este «F-15 Strike Eagle II» un simulador casi tan real como la vida misma.

Microprose a por todas

Microprose ha invertido mucho trabajo en intentar que su nuevo lanzamiento sea uno de los mejores simuladores jamás creados y con su experiencia es muy posible que lo consigan.

La versión para Pc nos parece sencillamente impresionante. De momento, lo que nos han enseñado nos ha dejado poco menos que asombrados y Atari y Amiga no se quedan muy lejos de lo realizado para los IBM y compatibles, porque las respectivas conversiones han sido programadas para aprovechar al máximo las características de cada una de estas potentes e increíbles máquinas.

Una de las más importantes compañías de videojuegos del mundo está dispuesta a realizar el simulador de vuelo definitivo. Que se vayan preparando sus competidoras y los amantes de «Top Gun» porque «F-15 Strike Eagle II» está preparado para crear escuela. ¡No digáis luego que no os lo advertimos!

J.G.V.

ENTREVISTA

Las claves de «F-15» de mano de sus autores

Coincidiendo con las fechas en que el juego estará disponible para que todos podamos disfrutarlo aprovechamos para realizar una entrevista con los programadores responsables de las versiones de Amiga y Atari de este fantástico simulador. Adrian Scotney, Tim Walter y Mark Scott, respondieron, con un envidiable sentido del humor, a nuestras más osadas preguntas.



– ¿Habéis recibido algún tipo de ayuda técnica de McDonnel Douglas, los fabricantes del auténtico F-15?

– No, pero sí hemos tenido largas conversaciones con gente que de verdad conoce el aparato, además de consultar todo tipo de material, vídeos, libros, etc. que nos pudiera dar información sobre el modo de realizar un programa lo más parecido posible con la realidad.

– ¿Por qué Microprose se dedica casi exclusivamente a los simuladores? ¿No os gustan los arcades?

– Nos dedicamos a los simuladores por varias razones; la primera de ellas es que sabemos que en ese campo somos los mejores, la segunda es que existe un mercado especial para este tipo de productos del cual somos los principales abastecedores, y la tercera es que preferimos dedicarnos a un tipo de programas "serios" y no nos agrada la idea de hacer juegos con una apariencia impresionante pero que en su interior son siempre básicamente iguales y a la larga aburren.

– ¿No pensáis que, en general, también todas las simulaciones son muy parecidas entre sí?

– Es un error muy común pensar que volar en un biplano de la Primera Guerra Mundial es lo mismo que hacerlo en un Jumbo de pasajeros o en un caza F-15. Nosotros intentamos siempre que cada programa sea diferente, que el jugador sienta lo mismo que sentiría estando sentado a los mandos del avión en la realidad.

– ¿Por qué elegisteis el F-15 en particular?

– ¡Porque es un gran avión! Además es uno de los más conocidos en los Estados Unidos, un fantástico caza de combate.

– ¿Qué tipo de ordenador utilizáis para hacer el código base sobre el que luego trabajáis para crear el programa definitivo?

– Utilizamos un Pc con un procesador 80386 conectado mediante un sistema propio a un Amiga o a un Atari, dependiendo de la versión en la que estemos trabajando.

– ¿Fue en Microprose Inglaterra donde se han desarrollado todas las versiones de este programa?

– Sí, aunque el juego original en Pc fue escrito en los Estados Unidos basándose en la máquina recreativa del F-15 original. Aquí en Tetbury convertimos el código para el Amiga y ahora estamos haciendo lo mismo para el Atari.

– ¿Cuál es el secreto de que vuestros juegos sean tan reales?

– Quizás sea que usamos cualquier método que esté a nuestra disposición para intentar sentir el avión y trasladar esa sensación al programa. La versión original americana fue probada, como todos los demás simuladores, por el Teniente Coronel "Wild Bill" Stealy, presidente de la compañía y piloto experimentado, que le dió el visto bueno. En Microprose Inglaterra no tenemos ningún piloto, pero pensamos que conseguir traducir los algoritmos de vuelo americanos a otros ordenadores ya es suficiente labor como para sentirnos orgullosos.

– ¿No creéis que la mayoría de los simuladores son excesivamente complicados?

– En modo tutorial ni siquiera tienes que despegar para encontrarte metido de lleno en la acción, cuando comienza el juego te diriges automáticamente hacia tu objetivo. Además es verdaderamente difícil estrellarse porque además de contar con un infinito arsenal e ilimitado combustible incluso el aparato es capaz de aterrizar solo. No creemos que con esta serie de ventajas se pueda decir que nuestro juego sea complicado de manejar.

– Ahora que tan de moda están las consolas y el CD-Rom, ¿habéis pensado realizar alguna nueva versión de este simulador u otros para alguno de estos nuevos sistemas?

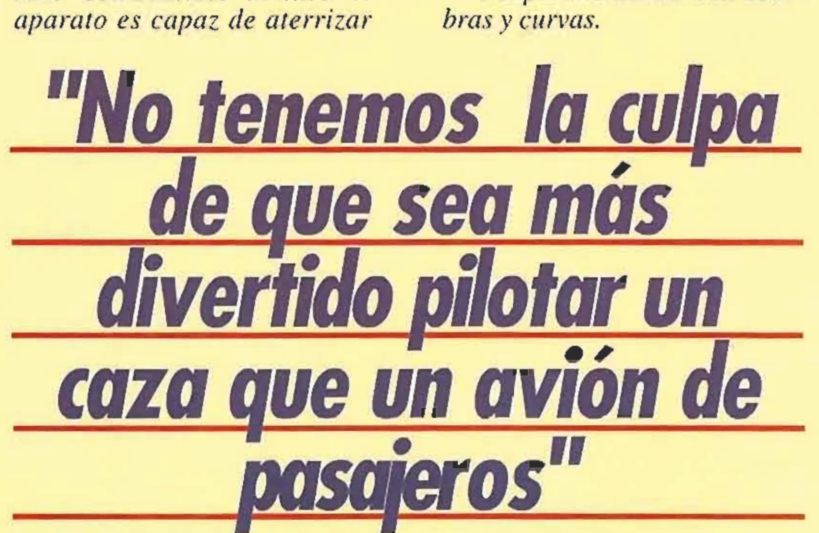
– Uno de nuestros planes futuros es realizar «F-15 Strike Eagle II» en esos dos formatos, pero todavía es pronto para decir cuándo y cuál haremos en primer lugar.

– ¿Tenéis algún nuevo proyecto? ¿Cuál será vuestro próximo programa?

– Como ya os hemos dicho antes, ahora mismo nos tiene totalmente ocupados la tarea de realizar la versión para Atari del F-15. Para cuando terminemos estamos barajando dos opciones, o bien convertir un simulador de helicóptero que va a salir a la venta ahora en los Estados Unidos o bien la realización de un proyecto original sobre el que Microprose Inglaterra lleva meses trabajando en secreto. ¡No podemos deciros nada más de momento!

– ¿Hay algún detalle técnico que os parezca interesante en esta versión de «F-15 Strike Eagle II» para Amiga?

– Bueno, hemos mejorado mucho el sistema de gráficos en tres dimensiones que utilizábamos en los simuladores, sobre todo se nota en la velocidad. Para lanzamientos futuros estamos experimentando con sombras y curvas.



– Como su predecesor, ¿tenéis en proyecto realizar una máquina recreativa con este nuevo programa?

– ¡Ya existe! Tened en cuenta que este «F-15 Strike Eagle II» está basado en la máquina que se ha hecho en los Estados Unidos con el F-15 original. Así que por motivos obvios no creemos que sea posible realizar una recreativa.

– ¿Cuánto tiempo os ha llevado desarrollar un juego de estas características?

– El original americano tardó dos años en estar listo para su producción, la conversión para Amiga y Atari ha tardado algo más de un año y medio.

– ¿Recibís noticias de que los pilotos reales usen vuestros programas?

– Sí, sabemos que hay pilotos que disfrutan con nuestros simuladores, incluso de vez en cuando recibimos alguna que otra carta felicitándonos.

– Hay muchas compañías que hacen simuladores ocasionalmente, ¿qué juegos de la competencia os gustan más?

– No tenemos mucho tiempo para poder ver otros programas, pero todos los que hemos visto tienen sus cosas buenas y sus cosas malas. La mayor parte de las compañías se dedican a intentar que el simulador sea únicamente "bonito", pero muy pocos entre ellos, excepto los de Microprose, tienen el grado de jugabilidad necesario para hacerlos entretenidos además de reales.

– ¿Qué contestaríais a los que os dijeran que siempre hacéis juegos de guerra?

– Quizás no han visto el «Rainbow Warriors», un juego que creemos no ha salido en España y que hicimos aquí. Se nos puede tildar de muchas cosas pero no de belicistas. Nosotros no tenemos la culpa de que sea más divertido pilotar un caza que un avión de pasajeros.

– Y para terminar, una pregunta "comprometida": ¿qué tipo de juegos os gustan más?

Los dos se miran y responden a coro: ¡El "Pinball"!

Equipo Micromanía

LOS DEMAS ESTAN

EUROCOM ADVERTISING

¡LLEVATELA DE CALLE!

Con la nueva GAME GEAR de SEGA se acabó estar encerrado en casa mientras disfrutas de tus Vídeo-Juegos favoritos.
Gracias a su propia fuente de energía y a su revolucionaria pantalla LCD, podrás poner en acción la Vídeo-Consola más completa y avanzada que existe.
Allí donde te encuentres, en la calle o en tu propia habitación. Con sólo apretar un botón tendrás en tus manos la posibilidad de salvar mundos y princesas en peligro, ponerte a los mandos de todos los vehículos posibles o manejar el armamento más sofisticado que jamás hayas podido imaginar.
Siempre con el mismo realismo y sensaciones de los salones recreativos.
Y, para que vayas entrenándote desde el principio, te regalamos además uno de los Vídeo-Juegos de mayor éxito actual en los Recreativos: COLUMNS.

¡TODOS LOS JUEGOS DE MODA!

Otra de las muchas ventajas de tu GAME GEAR frente a las demás portátiles es su amplia colección de aventuras disponibles para elegir.
Tendrás meses y meses de diversión asegurada con los juegos más actuales e ingeniosos del mercado.
Siempre en constante renovación.
Estos son algunos de los títulos disponibles. Seguro que ya has disfrutado con muchos de ellos en las Máquinas.

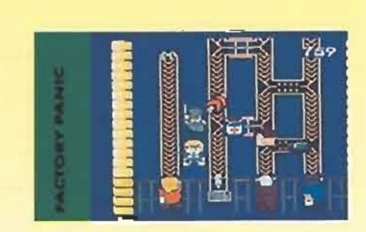
- GOLDEN AXE
- SHINOBI
- MICKEY MOUSE
- OUT RUN
- SUPER MONACO GP
- WONDER BOY
- G - LOC
- DONALD DUCK
- JOE MONTANA
- FOOTBALL
- SPACE HARRIER
- FROGGER
- NINJAGAIDEN
- BASEBALL
- TALOT
- PUTTERGOLF
- PSYCHIC WORLD
- DRAGON CRYSTAL
- KINETIC CONNECTION
- WOODY POP
- PENGO
- COLUMNS
- FACTORY PANIC
- FANTASY ZONE
- LEADER BOARD
- HALLEY WARS
- ... Y MUCHOS MAS

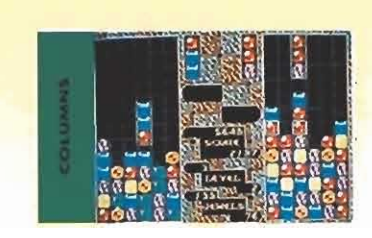












REPRODUCCION AUTENTICA DE LAS PANTALLAS DE LOS JUEGOS.

¡PONEMOS COLOR A TU FANTASIA!

Las pantallas verdes son cosa del pasado.
Ahora, por fin, tu GAME GEAR te dará el verdadero color de la aventura.
Podrás sorprender a todos tus amigos con increíbles gráficos en 32 colores diferentes, sólo comparables a las mejores consolas profesionales.
Con control de brillos y volumen que conseguirán dar, en cada juego, una perfecta definición de todos los niveles.
Gracias a tu GAME GEAR, nadie podrá echarte más en cara que todavía estás demasiado verde para enfrentarte a los más peligrosos rivales.



ADEMAS... ¡CONVERTIBLE EN TELEVISOR!

GAME GEAR no es sólo la mejor Consola de Vídeo-Juegos Portátil existente, sino que, además, podrás convertirla fácilmente en TV. a color, o monitor para la Vídeo-Cámara.
Por medio del sintonizador opcional podrás ver cualquier canal, allí donde te encuentres. Tan simple como conectar el adaptador en la entrada de los cartuchos. Sin cables, ni complicaciones.





VERDES DE ENVIDIA

¡PANTALLA A TODO COLOR!

¡GRATIS JUEGO COLUMNS!

GAME GEAR



VIVE UNA AVENTURA SEGURA

Preview

SIERRA
En preparación: PC

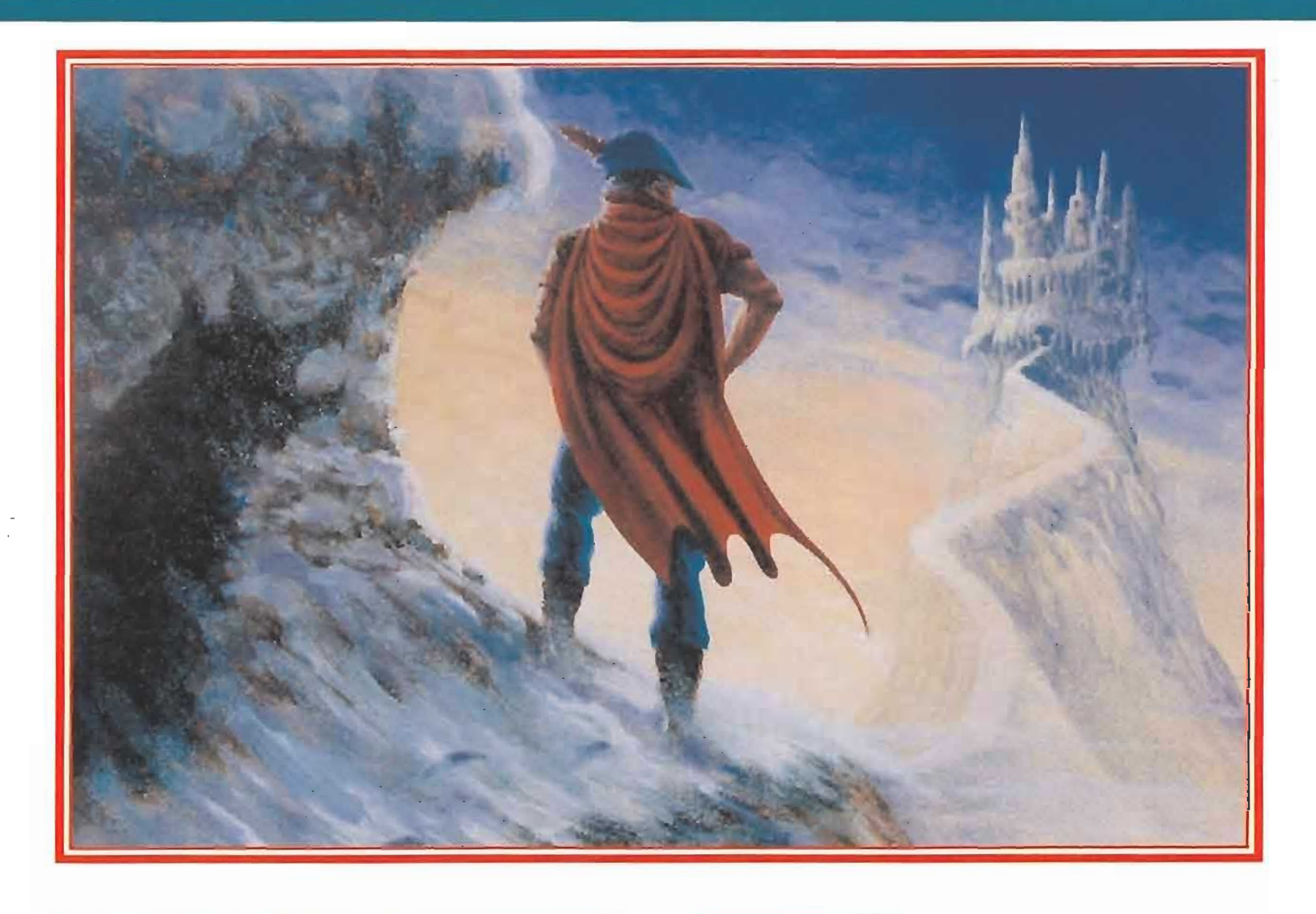
¿Quién de entre todos los que poseen un Pc no conoce al Rey Graham? El protagonista de la saga de los King Quest es, desde hace ya unos cuantos años, visitante habitual de los compatibles de medio mundo. A nuestro país sólo habían llegado versiones de dudosa procedencia o las copias que algún comerciante avispado había traído para revenderlas a buen precio. Ahora, por fin vamos a poder disfrutar de estas sensacionales aventuras y, además, en castellano.





KING'S QUEST V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER



Hace siete años, en 1984, cuando el Spectrum estaba en Europa dando sus primeros pasos y la mayor parte de nosotros ni siquiera sabíamos lo que era un ordenador, en los Estados Unidos una mujer llamada Roberta Williams daba, bajo el sol de California, los últimos retoques a su nueva aventura gráfica.

Su nombre sería «King Quest: Quest for the Crown» y con ella se iniciaban las andanzas de un singular personaje, con una pluma en la gorra y que se convertiría rápidamente en el invitado de honor de todos los Pcs del continente americano.

¡Cómo pasa el tiempo!

Han pasado los años y el Rey Graham va ya por su quinta aventura.

Provisto de un potentísimo interfaz de usuario absolutamente revolucionario, «King's Quest V: Absence makes the Heart go yonder», está recibiendo sus últimísimos retoques para que alcance nuestros hogares en un breve plazo de tiempo, tal vez incluso cuando leáis estas líneas esté a punto de ver la luz esta edición en castellano.

Con una concepción básicamente diferente a la de otras aventuras gráficas, este juego, aunque sencillo de utilizar, es tremendamente complejo de acabar, un punto común a todos las aventuras de Sierra.

Cada una de las pantallas, –«King's Quest V» va pantalla a pantalla y no con scroll como ocurre en otras aventuras–, está perfectamente realizada y cuidada hasta extremos increíbles.



Nuestro héroe no debe olvidar comprar en alguna tienda de la ciudad un pequeño aperitivo para el camino.



El templo debe esconder mil secretos, y nada mejor que adentrarnos en él empleando el viejo truco de Alí Baba.

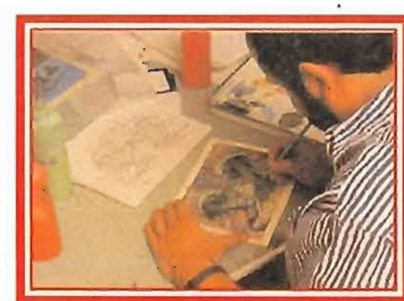
LAS AVENTURAS Y DESVENTURAS DEL REY GRAHAM

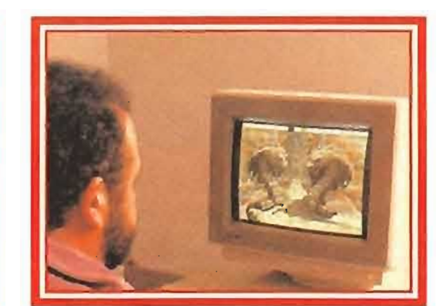


Andy Hoyos forma parte del equipo gráfico de Sierra desde hace un año y su experiencia en este campo le ha permitido conseguir este espectacular resultado en «King's Quest V»









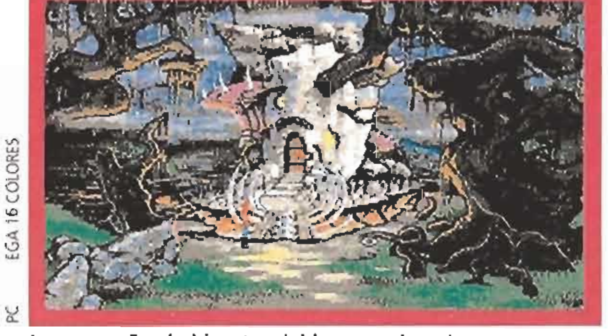
EL PROCESO DE DIGITALIZACION.- El equipo gráfico responsable de «King's Quest V», partió de un boceto de la historia en papel, luego trabajó cada escena, que fue digitalizada con un scanner y mientras los programadores incluían los primeros gráficos, retocaron las imágenes en el ordenador hasta conseguir los gráficos que hoy vemos en el juego.



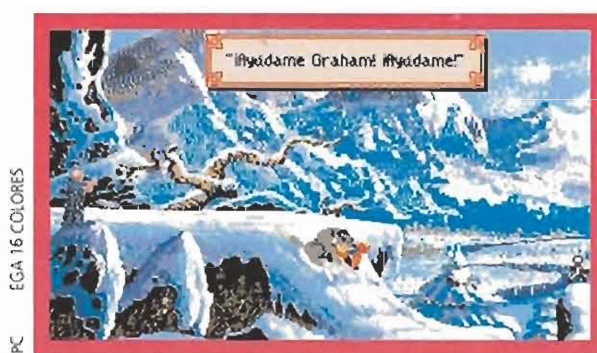
Los sastres tienen la tienda hasta los topes, pero aún así Graham debe insistir, probablemente luego hará frío.



Una mano amiga en el desierto siempre puede venir bien, pero ¡cuidado!, debemos ser cautelosos.



Los pequeños habitantes del bosque viven inmersos en su mundo ajenos a los tesoros que esconden.



Las montañas heladas nos contemplan impasibles en todo su esplendor, la aventura avanza por buen camino.



En la ciudad podremos utilizar varios objetos que serán imprescindible en otros momentos del juego.



¿Qué se puede comprar en una juguetería? Es cuestión de pensarlo seguro que hay algo interesante.



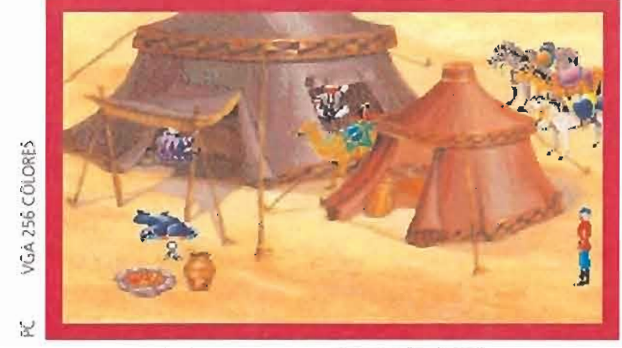
Los gitanos con su carromato descansan plácidamente en las afueras de la ciudad.



Graham mira alucinado el árbol del estanque, hay algo entrañable en él.



¿A dónde llevará este camino que se adentra en la oscuridad? Animo, la historia no la escriben los cobardes.



No es un palacio, pero qué más puede desear un hombre perdido en el desierto.

No en vano la versión superior del juego, que será también comercializada en nuestro país, posee 256 colores, y en sus pantallas se pueden distinguir una enorme variedad de detalles y emprender casi cualquier acción que podáis imaginar.

Hay que destacar que la mayor parte de las imágenes que podremos ver en la aventura han sido dibujadas a mano sobre papel para luego ser digitalizadas y retocadas posteriormente en el ordenador para su conversión al programa. Este complejo proceso puede daros una idea de la calidad gráfica de este «King's Quest V».

Todo lo que en anteriores juegos de la saga complicaba el manejo, en esta nueva versión ha sido cambiado. Así, el interfaz de usuario de las primeras aventuras, que consistía en la pulsación de las órdenes mediante una serie de comandos en el teclado del ordenador, ha sido modificado, de tal forma que ahora, simplemente con el ratón y con la ayuda de los iconos situados en la parte superior de la pantalla, podremos examinar, actuar, hablar con otros personajes...Si no se dispone de ratón el teclado podrá también realizar las mismas acciones.

El único problema que acompaña a «King's Quests V», es que se necesitan casi diez megas de disco duro para poder jugar la versión VGA 256 colores del programa, cosa, que, por otra parte, merece la pena.

La ambientación ha sido cuidado al máximo y su compatibilidad con diferentes tarjetas de sonido, incluida AdLib y Sound Blaster, contribuye con la genial banda sonora a darle ese toque imprescindible en los grandes programas.

Impecable factura

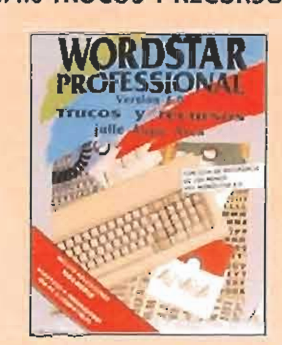
«King's Quest V» ya está aquí, traducido correctamente a nuestro idioma y presentado con la calidad típica de Sierra, es una aventura imprescindible. Un juego que garantiza horas y horas de entretenimiento, ya que acompañar al rey Graham en su desesperada búsqueda exigirá dedicación exclusiva.

¿Estáis dispuestos a ayudar a Graham a rescatar a su familia de las garras del malvado mago Mordoc? Nosotros ya hemos empezado, os lo contaremos en cuanto lo consigamos, palabra.

J.G.V.

UTILIDADES

WORDSTAR PROFESSIONAL V.4.0 TRUCOS Y RECURSOS



333 Págs. **2.650Ptas.**

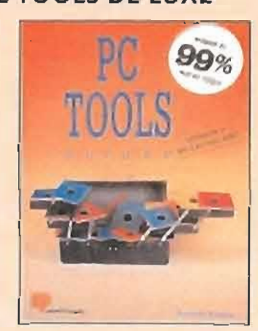
La autora de este libro, mediante un lenguaje inusualmente coloquial en este tipo de manuales, nos ofrece un perfecto recital de información sobre la versión 4.0 de esta interesante utilidad. Para que os hagáis una idea, en el texto se explica desde cómo utilizar el sistema operativo del ordenador hasta cómo emplear la opción de Mailmerge del programa, todo ello profusamente ilustrado con imágenes de los textos creados y listas de comandos en los que se indica paso a paso qué tecla pulsar y en qué momento.

Julie Anne Arca ****

Anaya NIVEL «I»

UTILIDADES

PC TOOLS DE LUXE



253 Págs. **2.300 Ptas.**

Seguro que todos los que manejéis un Pc tenéis instalada alguna versión de las famosas Pc Tools. Estas potentes herramientas van por su versión seis. En este libro, escrito para la versión en castellano de Pc Tools, se explica la utilización de todos los comandos y menús. Desde los primeros pasos hasta las opciones más complicadas, el autor, da un completo repaso a todo Pc Tools, ayudado por una gran cantidad de imágenes de pantalla que simplifican grandemente la lectura del manual.

Antonio Rincón ***

Paraninfo NIVEL «I»

* PESIMO ** FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

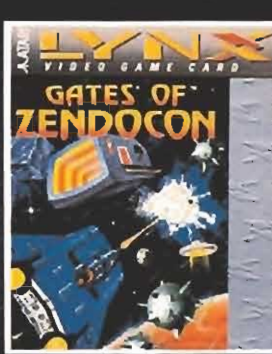
LYNX

EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

ACCION PA



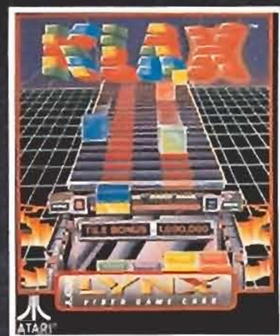
ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, *mitad hombre mitad robot.* Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con múltiples y devastadoras armas, conduces tu nave a través de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes olead de alienígenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a través de 40 niveles para 4 aventureros que descubrirán pócimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, lógica y autocontrol. ¡Atrévete con el desafío!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y trágate a los fantasmas.



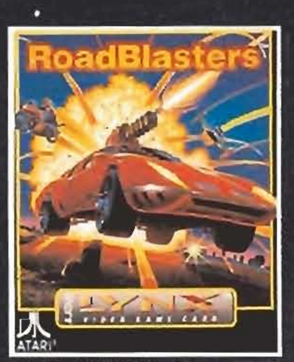
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es difícil distribuir el periódico evitando los obstáculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cómetelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atómico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



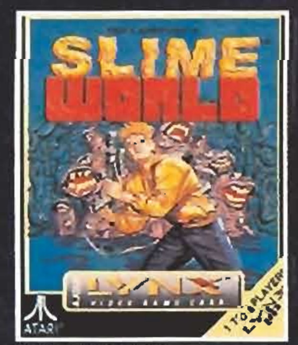
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



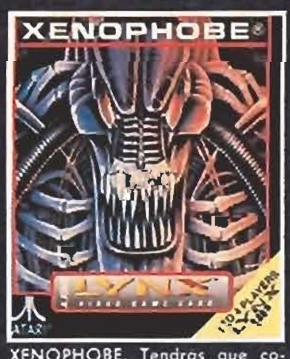
CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstáculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



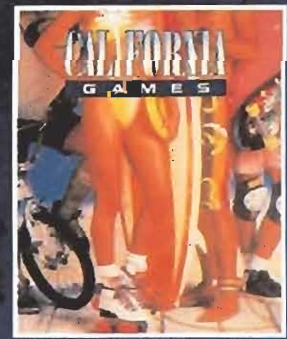
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendrás que cometerte los Xenos en mas de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podrán acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, dispárale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

4.900 + IVA Ptas.

ACCESORIOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

ATARI LYNX



NX™
N EL MUNDO
ORTATIL A TODO COLOR
ARA LLEVAR
Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.
LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:
• Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
• Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
• Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
• Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
• Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.
Y además...
• Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
• Utilizarlo con auriculares (opcional).
• Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
• Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.
ON
OFF
LYNX
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
ATARI
B
A
LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.
LYNX™
LA NUEVA GENERACION.
ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 661 56 25
DE VENTA EN:
• AGADEL • ALCAMPO • ALDEASA • ALFARO • ALIDE • AUDIO GROUP • CADENA DELEC • CADENA MASTER • CADESA • CADESA AZUL
• CEA • CEMASCE • COMELSA • CONTINENTE • DENSA • DINEL • ECO • ECOAHORRO • ECO BILBAO • EL CORTE INGLES • ELITE
• EROSKI • ESTRELLA AZUL • EXPERT • GALERIAS PRECIADOS • GESTESA • GRUCOGA • GRUPO BAELSA • GRUPO CADELSA
• GRUPO COELBA • GRUPO SACSE • GRUPO SEGESA • GRUPO UVE • INTERDISCOUNT • JOFEMAR • JUMBO • MACLANE ESPAÑA, S.A.
• MAKRO/REPON/CARRY • MARKS AND SPENCER • MERCADONA • OSMOCA ESPAÑOLA, S.A. • PROPINSA • PRYCA • SABECO
• SEVEN ELEVEN • SIGLA, S.A. • SIMAGO • SON COTONER • SUR • UCESA • UGESA • UNEGA • UNEGUI • VASCADENA
ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

Preview

Incentive desarrolló hace unos años un sistema de juego denominado "Freescape". Con él revolucionó el mundo de los ocho bits, pues hizo posible meter en los humildes 48k, que era la única memoria disponible en aquellos tiempos, una gran cantidad de información capaz de generar complejos mundos en tres dimensiones. «Driller» fue el primer programa que empleó el sistema y «Castle Master» el más reciente.

3D CONSTRUCTION KIT



¿Te gustaría convertirte en el autor de juegos auténticamente profesionales? ¿A qué esperas?, ahora ya no hay excusa posible.

- **DOMARK**
- En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**

Nos es obligado hablar de «3D Construction Kit» equiparándole con lo que en su día fueron el «Profesional Adventure Writing System», –«P.A.W.S.» para entendernos–, el «S.T.O.S» o el «3D Game Maker».

Todos estos programas fueron creados con la idea de proporcionar una herramienta de fácil uso a aquel que quisiera realizar sus propios juegos dándoles un toque prácticamente profesional, sin necesidad de adquirir previamente ningún conocimiento de programación.

El «3D Construction Kit» es, básicamente el mismo sistema que emplea Incentive para hacer sus propios juegos en "Freescape II". Una técnica mejorada que permite una mayor suavidad de scroll y una mayor cantidad de elementos que su antece-



Probablemente la sencillez de manejo una de las virtudes más evidentes a simple vista.



En la zona central de la pantalla podremos observar los resultados de nuestros progresos.



«3D Construction Kit» permite crear un mundo a medida en el que sólo la imaginación marcará los límites de nuestra creación.



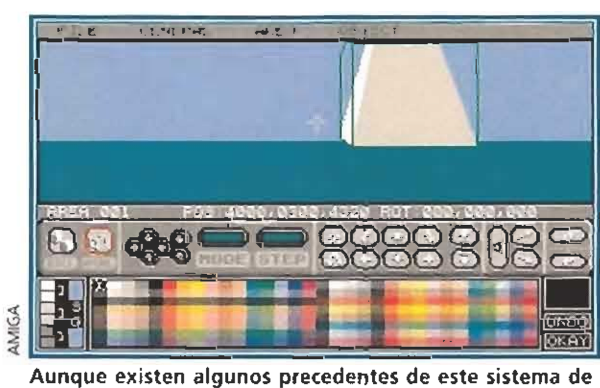
Gracias al ratón podremos manejar fácilmente los distintos menús que dan paso a múltiples opciones.



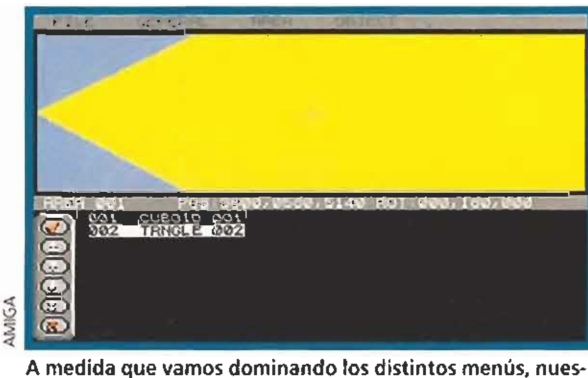
Los iconos nos dan un control completo de las imágenes que hemos definido previamente.



Domark está dando actualmente los últimos retoques a las versiones para ocho bits de este interesante programa.



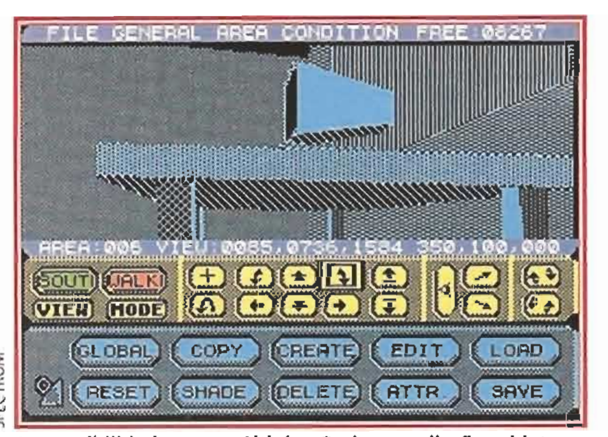
Aunque existen algunos precedentes de este sistema de programación, su evolución ha sido considerable.



A medida que vamos dominando los distintos menús, nuestros juegos van ganando en calidad e interés.

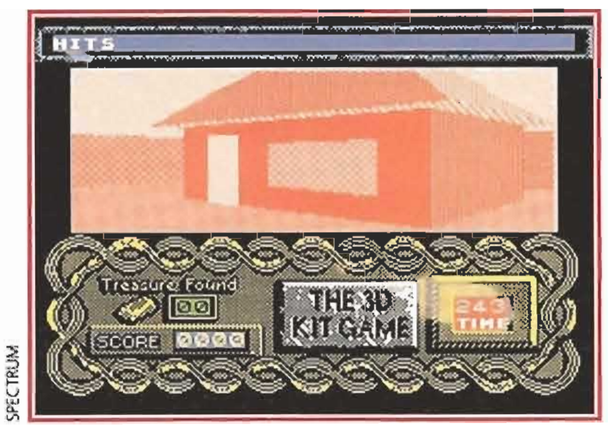


Único Límite: IMAGINACIÓN



SPECTRUM

El programa incorpora a modo de demostración un juego con el que aprenderemos fácilmente cómo avanzar.



SPECTRUM

¿Recordáis la técnica "Freescape" de Incentive? Esta ha sido ahora mejorada y los resultados son sorprendentes.

SPECTRUM

Las posibilidades son múltiples. Podremos diseñar objetos y escenarios y establecer relaciones entre ellos.

SPECTRUM

¡Vaya juegazo!, parecía imposible, pero aquí están los satisfactorios resultados de nuestro esfuerzo.

sora. Con este "juego" (aunque quizás sería mucho más correcto denominarle programa) vosotros mismos seréis capaces de crear cualquier tipo de juego en el que se empleen gráficos sólidos vectoriales.

A partir de ahora sólo es necesario saber manejar un ratón y echar a volar la imaginación para convertirnos en autores de cientos de aventuras diferentes.

«3D Construction Kit» posee una enorme cantidad de menús que nos permitirán crear casi cualquier imagen que se nos pase por la cabeza, retocarla a nuestro gusto e incluirla en el mapeado de nuestro propio y personalizado juego.

Además existe la opción de que nuestra obra de arte pueda correr sola, sin necesidad del propio programa, la única limitación es que aparezca claramente en el menú que hemos usado el «3D Construction Kit». ¿Os imagináis lo que puede ser hacer nuestros propios juegos y vacilar con ellos delante de los amiguetes?

Todas las opciones que puedas imaginar

Incentive ha realizado con este programa un gran esfuerzo. Además de la presentación del propio juego, –impecable para no variar–, todo el desarrollo de esta potentísima herramienta de trabajo ha sido orientado a hacerle al usuario, o sea a ti, mucho más sencillo su uso de lo que es habitual.

Todo, absolutamente todo, en el «3D Construction Kit» puede manejarse con el ratón, –si exceptuamos la versión Spectrum en la que los usuarios tendrán que conformarse con el puntero y las teclas de dirección–, aunque también es posible, si se prefiere, usar las predefinidas o elegir otras nuevas.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas claramente diferenciadas. La superior será una barra de la que irán apareciendo los menús que nos van a permitir cargar, salvar, ir a lugares determinados dentro del juego y demás funciones que podremos considerar ajenas a lo que es la aventura en sí.

La parte intermedia de la imagen nos permitirá mirar y movernos por el escenario que estamos creando en ese momento para que podamos ver cuáles son los resultados de nuestros movimientos.

Las últimas líneas incluyen los iconos que nos van a dar un completo control sobre las imágenes que hayamos decidido incluir definitivamente.

Hágaselo fácilmente usted mismo

La forma de crear un juego es verdaderamente simple, primero deberemos definir el número de "zonas", habitaciones o lugares disponibles, luego crearemos los objetos que queramos en cada una de ellas, y, por último, como tarea más complicada, utilizaremos una especie de "parser" para dar valores tales como peso, movilidad, posibilidad de ser destruidos, etc., a los integrantes de nuestro mundo particular.

Esta forma de trabajo resultará muy conocida a los que ya hayáis utilizado el P.A.W.S., en el que la estructura de un juego consistía básicamente en algo muy similar. Claro que éste llevaba un "parser" mucho más complejo, ya que no en vano era una herramienta para diseñar aventuras conversacionales.

En cualquier caso, y como ya adelantábamos en el titular de éste artículo, vuestra imaginación es el único límite que tiene el programa ya que sus posibilidades son auténticamente asombrosas y su facilidad de manejo invita a adentrarse sin miedo en la divertida aventura de crear un juego a medida.

Si todo esto os suena a chino y seguís pensando que manejar un programa así va a ser mucho para vosotros y que sus numerosos menús os van a hacer la vida prácticamente imposible, os estáis equivocando completamente, ya que no siempre la primera impresión es la que vale. Incentive también ha pensado en los menos hábiles y ha incluido un juego completo como ejemplo. Gracias a él podremos observar paso a paso cómo se han formado los objetos, las salas donde están situados, las relaciones entre ellos... y experimentando seremos capaces de modificarlo a nuestro antojo, aprendiendo poco a poco a usar el programa, sin muchas complicaciones.

Un excelente trabajo

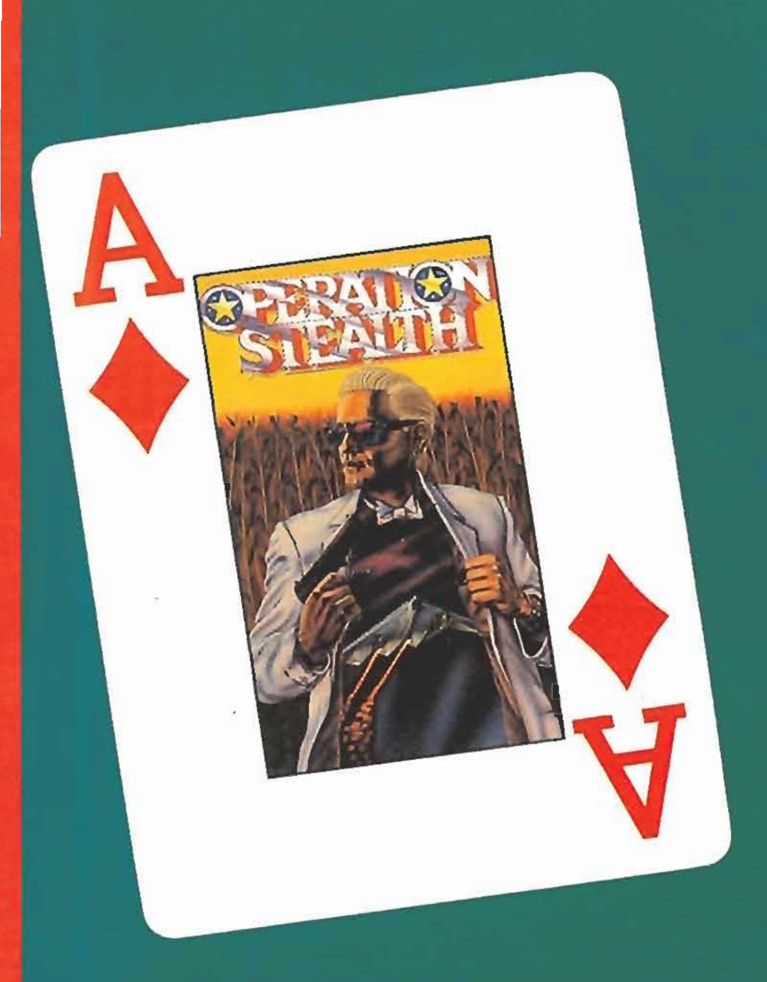
«3D Construction Kit» va a ser completamente traducido al castellano, manual y menús incluidos. De este modo no tendremos ninguna excusa para convertirnos en auténticos programadores. Gracias a esta interesante iniciativa vamos a poder disfrutar en nuestro propio idioma de uno de los más interesantes lanzamientos del año, que llega con aires renovados.

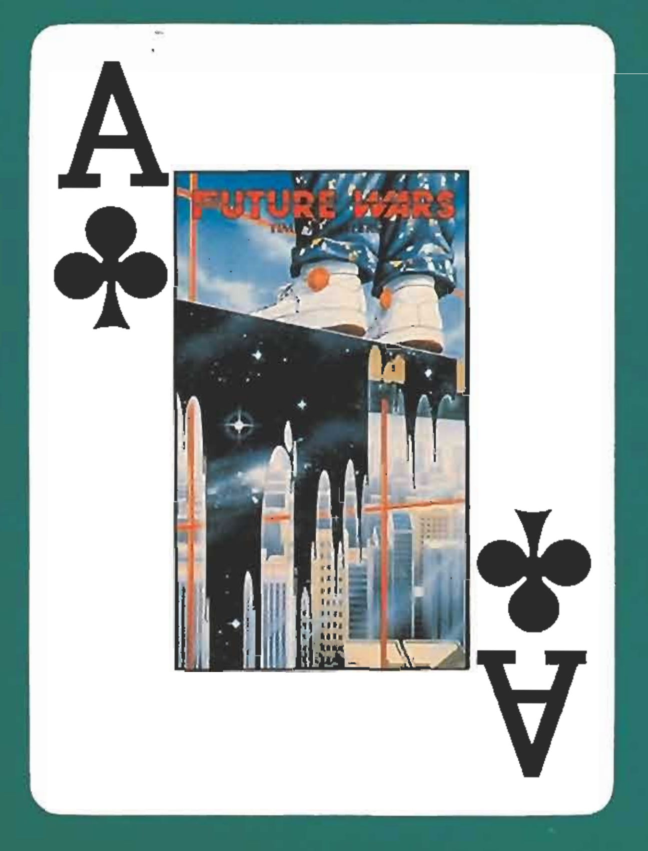
Es probable que para cuando leáis estas líneas «3D Construction Kit» esté ya en la calle. Si os gustaron «Driller», «Dark Side», «Total Eclipse» y «Castle Master», y tenéis un montón de ideas en la cabeza que no habéis podido llevar a la práctica por falta de conocimientos, ahora tenéis la oportunidad de, sin demasiado esfuerzo, convertiros en autores de vuestras propias aventuras, y, ¿quién sabe?, a lo mejor dentro de poco podamos incluso ver alguna de vuestras creaciones en nuestras pantallas. ¡Animo artistas!

J.G.V.

TRIO DE ASES











En el siglo 43, la tierra está bajo el ataque de una raza alienígena: los Crughon. Sólo hay un sistema para evitar su destrucción: viajar en el tiempo.
PC, Atari ST y Amiga.



Prepárate a vivir las aventuras de John Glames, un agente secreto que debe recuperar el prototipo del más moderno avión de combate: el Stealth.
PC, Atari ST, Amiga.



1920. El inspector Raoul Dusentier ha sido invitado a un crucero por el Mediterráneo. Lo que parecía un viaje de placer se iba a convertir en una de sus más peliagudas investigaciones.
PC, Atari ST y Amiga.









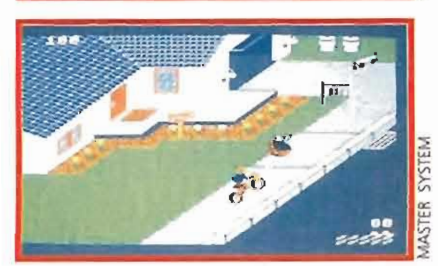
VIDEO CONSOLAS

EL PERFECTO REPARTIDOR

PAPERBOY

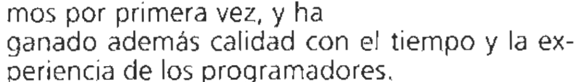
■ **MASTER SYSTEM**

Continúan lloviendo las conversiones de arcades clásicos de la mano de U.S. Gold. Ahora le ha tocado el turno a nuestro viejo conocido «Paperboy». Y la verdad es que el pequeño repartidor de periódicos ha conseguido resistir como un héroe el paso del tiempo porque el juego continúa siendo igual de divertido que cuando lo vimos por primera vez, y ha ganado además calidad con el tiempo y la experiencia de los programadores.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM



«Paperboy» es, sin lugar a dudas, un clásico entre los clásicos, y la compañía inglesa ha acertado de pleno al elegirle, entre otros, para transformarle en cartucho.

Es una buena idea ésta que ha tenido U.S. Gold; ojalá fuera secundada por otras compañías para que todos tuviéramos oportunidad de volver a disfrutar con las versiones actualizadas de los antiguos programas que tantas y tantas horas de entretenimiento nos proporcionaron y que por una u otra razón pasaron a ser archivados en el fondo del armario.

Simple y adictivo

Si alguna vez has buscado un juego que sea sencillo de entender y manejar ese es «Paperboy». Eres un joven repartidor de prensa que, montado en su bicicleta, debe recorrer las calles principales del barrio enviando un ejemplar de su diario favorito a cada uno de los suscriptores. Por el camino se encontrará con todo tipo de obstáculos que harán que peligre el buen resultado final de su misión, esto es cobrar su paga por el servicio prestado.

Así de simple es el funcionamiento de este arcade. Pulsando en las cuatro direcciones del joypad conseguiremos que nuestro amigo vaya a una determinada velocidad o se desplace a derecha e izquierda. Todo ello para evitar los obstáculos que aparecerán en su camino porque el protagonista del juego va completamente desarmado. Unicamente podrá utilizar algún periódico de su reserva para arrojarle contra sus enemigos con la esperanza de que esto les detenga.

La vuelta de un clásico

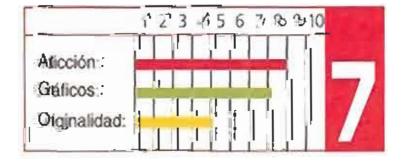
¿Qué tiene «Paperboy» que encandila a todo el que le ve? Pues fundamentalmente cantidades industriales de lo que necesita cualquier juego que se precie: adicción.

Además, esta nueva versión, posee unas características que la sitúan a años luz de sus predecesoras de ocho bits. El movimiento, –que nunca fue el punto fuerte del programa–, se ha mejorado considerablemente, habiendo conseguido U.S. Gold una fluidez gráfica verdaderamente envidiable. El colorido del juego es similar al de la máquina arcade original y está equiparado a las versiones de dieciséis bits. Y, por si le faltara poco, «Paperboy» es jugable. Terriblemente jugable.

Hay algo que llama la atención en éstas últimas producciones de U.S. Gold: la alta calidad conseguida que hace que la Master System parezca un Amiga o un Atari. ¿Cómo lo hacen? No lo sabemos pero seguro que les ha costado mucho trabajo desarrollar el software necesario para obtener unos resultados tan brillantes.

Pero olvidemos las consideraciones técnicas y pasemos a lo importante. «Paperboy», aunque no llega a equipararse a lanzamientos mucho más actuales, guarda un innegable encanto y ha sido producido con un elevadísimo nivel de calidad. Su simple desarrollo le hace ideal para todas las edades y para todas las épocas. ¿Será «Paperboy» uno de los juegos que llegarán incólumes al año 2000? Desde luego tiene todas las posibilidades.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Es más seguro a veces caminar por la carretera pegaditos a la acera que marchar a toda pastilla sobre ésta última.***

■ ***Cada uno de los obstáculos tiene una forma ideal de evitarle, estudia cuidadosamente sus movimientos, cuando los tenga, e intenta aprender de ellos.***

■ ***Un buen "periodicazo" a tiempo suele ser un arma infalible para usar en última instancia cuando te veas en el suelo. Pero también puede que luego te falte la cantidad necesaria de ejemplares para mantener el número de suscriptores.***

EL MEJOR AMIGO DEL NINJA

SHADOW DANCER

■ **MEGADRIVE**

Y ya van mil. ¿Os habéis parado a pensar que no hay máquina recreativa que tenga una cierta repercusión que no se transforme en un juego de ordenador o en un cartucho de consola? Pues «Shadow Dancer» es uno de los últimos ejemplos de lo que os acabamos de comentar. No ha terminado casi de aterrizar como arcade en nuestro país cuando ya tenemos las versiones de dieciséis y ocho bits disponibles, y ahora, como no podía faltar, la de Megadrive.

MEGADRIVE

MEGADRIVE

«Shadow Dancer» es un juego al que no se puede tachar precisamente de original. Ni el argumento, –un alumno ninja vuelve a la ciudad de los rascacielos para descubrir que su maestro ha sido asesinado y decide vengarle–, ni el desarrollo, –scroll lateral repleto de enemigos–, de la aventura destacan sobre los cientos de arcades de similares características que hemos visto antes que éste.


MEGADRIVE

Curiosamente es uno de sus personajes principales, y no el juego en sí, el que nos trae alguna innovación. Mientras que los ninjas habituales se contentan con segar cabezas y golpear implacablemente a sus enemigos, el protagonista de nuestra historia tiene un amigo que se encargará del trabajo sucio. Su nombre es Yamato y es un precioso perro de color blanco que se lanzará contra quien ordene su amo.

Mushashi, nuestro héroe, y Yamato, su fiel amigo, tendrán que recorrer cinco fases, divididas a su vez en tres sub-niveles, hasta alcanzar la guarida del asesino del Maestro Shinobi y vengar su muerte. Como ya os habréis imaginado cada una de ellas transcurre en un lugar diferente y cuenta con diferentes clases de enemigos. No podía faltar tampoco el típico guardián entre una y otra que es, por supuesto, mucho más difícil de matar que el resto de sus colegas.

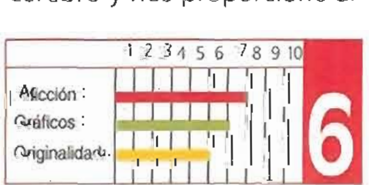
Las armas con las que cuenta nuestro amigo Mushashi, aparte de su fiel can, son las espadas ninja, los puños y el Ninjutsu, la poderosa magia Shinobi que podrá usar una vez por nivel cuando la situación sea desesperada.

Existen en cada fase un número de rehenes que el protagonista del juego deberá rescatar antes de poder acceder hasta el nivel siguiente. Algunos ocultan ciertas ventajas que al recogerlas nos darán alguna ventaja sobre nuestros enemigos. Asimismo al completar una fase tendremos acceso a un nivel bonus en el que, si eliminamos a los ninjas que aparecen en nuestro camino, obtendremos algunas vidillas extras.

Como veis pocas cosas novedosas hay en esta conversión. Los gráficos, sonido, movimiento y demás cumplen con el nivel estándar que tienen todos los juegos para Megadrive. «Shadow Dancer» es muy parecido a «E-Swat», «Shinobi», «Mystic Defender»... y seguro que nos dejamos a algunos en el tintero. Desde luego nadie podrá decir que el juego esté mal, pero ya va siendo hora de que alguien se exprima el cerebro y nos proporcione algún cartucho medianamente original. Recomendado para incondicionales de la fiebre arcade-conversora que nos invade.

J.G.V.





007 PASADO POR AGUA

JAMES POND UNDERWATER AGENT

MEGADRIVE

¿Estáis cansados de héroes guaperas y agentes secretos infalibles? ¿No soportáis ni por un momento más su impertérrita sonrisa de cartón ni su asombrosa facilidad para salir victoriosos de las más rocambolescas situaciones? Pues pasar de una vez por todas de Bond y similares, y acercaros al nuevo ídolo de los 90, el dicharachero, mofletudo y escamoso James Pond.

Probablemente muchos de vosotros habréis oído hablar, o incluso habréis disfrutado ya, de las divertidas andanzas del único e inimitable agente submarino, James Pond, que Millennium convirtió en protagonista de un super-divertido arcade que causó excelente impresión en sus primeras versiones para los ordenadores de 16 bits.

Con el mismo número de bits, pero ahora para tu consola Megadrive, llega la conversión de aquel estupendo juego, lo cual nos parece una atractiva oferta que, a priori, merece la pena analizar detenidamente.

De misión en misión

«James Pond Underwater Agent» se adentra en el clásico estilo de los juegos de plataformas, con la salvedad de que éstas se hallan sumergidas y por tanto bañadas por el líquido elemento marino en el que nuestro agente, no hace falta decirlo se halla como pez en agua (para algo lo es, ¿no?). Por tanto, nadando a toda velocidad a través de los diferentes escenarios que componen el juego, –estos se hallan comunicados entre sí por diferentes tuberías y pasadizos (algunos de ellos escondidos con bastante mala sombra)–, deberemos cumplir las variadas misiones que se nos irán encomendando y que además dan forma a los doce niveles que dan vida al juego.

Los encargos que recibiremos serán de lo más variopinto, e irán desde cosas tan intrascendentes como liberar a unos pobres cangrejos capturados en trampas, a acciones tan arriesgadas como dinamitar una plataforma petrolífera contaminante, u otras tan prometedoras como buscar lingotes de oro en el casco de un antiguo naufragio.

Los peligrosos habitantes del mar

Por supuesto mientras tratamos de cumplirlos seremos atacados por toda una extensa y hostil fauna submarina que tratará de restarnos a marchas forzadas parte de nuestra barra de energía. Si ésta llega a cero, nos provocará la perdida instantánea de una vida.

Al menos contamos con unos cuantos créditos que nos permitirán continuar la partida al agotar todas nuestras vidas.

Para defendernos de los ataques de nuestros enemigos Pond es capaz de disparar orondas burbujas, en cuyo interior quedarán encerrados los atacantes.

Si en ese momento aprovechamos para hacerlas explotar, simplemente tocándolas, nos libraremos a la vez del molesto agresor, y de paso muy posiblemente seremos recompensados con la aparición de algún objeto extra que a buen seguro nos resultará de suma utilidad en otra zona del mapeado.

Rápido, fácil y divertido

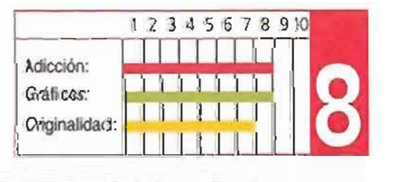
«James Pond Underwater Agent» es uno de esos arcades intrascendentes pero tremendamente adictivos que poco a poco consiguen "picarnos" en pos de acceder a un nuevo nivel aún no visitado. También, como suele ser frecuente en este tipo de juegos, a medida que avanzamos en él lo iremos conociendo mejor y descubriendo trucos, trampas y secretos, que conseguirán que cada vez perfeccionemos nuestro estilo de juego y aumente la diversión.

Por si fuera poco esta versión para la consola Megadrive es tan buena como cualquiera de las vistas para los ordenadores de 16 bits, y con la ventaja de no tener que soportar la carga desde disco, mucho más lenta. En definitiva, un juego super-recomendable para tu consola que no te debes perder por nada del mundo si quieres pasar un buen rato.

J.E.B.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Aunque hay multitud de tesoros escondidos por los diferentes niveles, recuerda que dispones de un tiempo límite para cumplir las misiones, así que primero céntrate en conseguir tu objetivo y luego, si te sobra tiempo dedícate a recolectar cuantos objetos puedas.***
- ***Trata por todos los medios de encontrar el camino hacia tu hogar. Allí podrás obtener algunos objetos además de recuperar tu valiosa energía.***



TRIPLE PARA GAME BOY

NBA ALL STAR CHALLENGE

GAME BOY



GAME BOY

¿Eres bajito? ¿Quiéres jugar al baloncesto y no llegas a la canasta? Pues a partir de ahora y gracias a Nintendo y su Game Boy no vas a tener ningún problema en participar en la más famosa liga del mundo: la norteamericana NBA. Todo ello porque acaban de lanzar un cartucho que va a causar sensación.

Vamos a empezar poniendo las cartas sobre la mesa: en nuestro humilde parecer, «NBA All Star Challenge» es el mejor programa de baloncesto que hemos visto nunca. Aunque parezca increíble es muy superior a juegos ya clásicos como «Fernando Martín Basket Master» o «One on One». Cuando os contemos todo lo que hay metido en la pequeña caja de este cartucho no váis a tener ninguna duda al respecto.

Podemos comenzar diciéndoos que este juego permite el uso del Game-link y por lo tanto podremos enfrentarnos contra un amigo en lugar de contra la máquina.

«NBA All Star Challenge» se divide en cinco partes. La primera de ellas es una completa pelea baloncestística cara a cara contra cualquiera de los veintisiete jugadores profesionales que vienen incluidos en el juego, todos ellos con su cara digitalizada, sí, habéis leído bien, y sus características memorizadas. La pantalla nos mostrará la canasta y la mitad del campo y sobre el terreno podremos hacer mates, disparar hacia la red, robar balones... todo únicamente con dos teclas. La segunda parte del juego es un concurso de tiros libres; un cursor se mueve aleatoriamente por el tablero y hacia él irá el balón cuando lo lancemos. En tercer lugar tendremos que realizar una curiosa competición en la que primero tira un jugador desde un lugar y el siguiente participante tiene que repetir el disparo desde el mismo sitio. La cuarta prueba es similar a la anterior pero esta vez con tiempo límite y un contrincante en la pista. Y la última parte es una eliminatoria en forma de liguilla para conseguir ganar el título de la NBA.

Como podéis ver un juego completo, con muy buenos gráficos, mejor movimiento, superior adicción y una sencillez de manejo que para qué contaros. Vamos, que nos ha tenido enganchados desde que lo recibimos y eso que ninguno de nosotros éra demasiado aficionado al baloncesto. Con cartuchos así no hay de forma de trabajar...

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

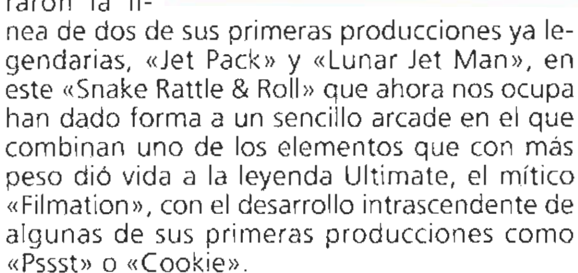


NO ES NADA «RARE»

SNAKE RATTLE N ROLL

N.E.S.

Si habéis leído el titular que encabeza este comentario probablemente hayáis pensado que descuidadamente se nos ha pasado por alto una errata y que donde debería decir raro figura equivocadamente la palabra rare... pues no señor, mire usted por donde. Tal vez recordéis que hace algunos meses preguntábamos insidiosamente en nuestras Micromanías qué había sido de las aventuras consoleras de los hermanos Stamper, fundadores de Ultimate, transformados por arte de magia en Rare Ltd. Pues bien, por fin hemos tenido oportunidad de ver, por partida doble además, de lo que han sido capaces, dentro del terreno de las consolas, estos auténticos genios de la programación.







Si en «Solar Jet Man» -que visteis comentado en estas páginas el pasado número- Chris y Tim recuperaron la línea de dos de sus primeras producciones ya legendarias, «Jet Pack» y «Lunar Jet Man», en este «Snake Rattle & Roll» que ahora nos ocupa han dado forma a un sencillo arcade en el que combinan uno de los elementos que con más peso dió vida a la leyenda Ultimate, el mítico «Filmation», con el desarrollo intrascendente de algunas de sus primeras producciones como «Pssst» o «Cookie».

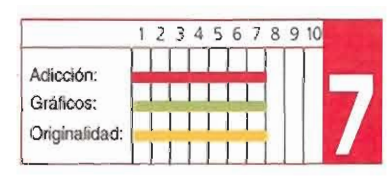
De hecho el objetivo del juego es tan simple como conseguir que las dos simpáticas serpientes que lo protagonizan, Rattle y Roll, escapen del nivel en que se encuentran, para lo cual todo lo que tienen que hacer es ganar el suficiente peso como para activar el mecanismo de apertura de salida. Este no es otro que una báscula coronada por una campana que sonará si nos subimos con los kilos requeridos, lo que abrirá la puerta de escape al siguiente nivel.

La única forma de hacer engordar a nuestras serpientes es comernos los puntos de colores que salen de los gramófonos, o de igual forma los que se hallan escondidos debajo de algunas tapaderas. El único inconveniente es que cualquier ataque acertado por parte de nuestros enemigos conseguirá hacernos perder parte del peso que hayamos ganado, lo que hace que el juego se convierta en un frenético toma y daca para llegar hasta la báscula con el suficiente peso, y todo ello teniendo en cuenta que tenemos un tiempo límite para lograrlo.

El juego tiene, por si fuera poco, una variada gama de ingredientes que le confieren aún mayor interés y diversión, como la aparición de símbolos que podremos recoger y que tendrán diversos efectos como proporcionarnos tiempo, velocidad o vidas extras, o la inclusión de todo tipo de trampas y obstáculos que dificultan nuestro caminar a través de los 11 niveles que componen la aventura.

En fin, aunque los fanáticos de Ultimate lo miraremos tal vez con un exceso de entusiasmo, lo cierto es que analizado fríamente «Snake Rattle & Roll» es una arcade sencillo, divertido y bien programado, pero tampoco nada tan espectacular como para lanzar las campanas al vuelo. Aún así, vistos estos comienzos no sería nada «rare» que los señores Stamper dentro de muy pronto dieran pruebas más interesantes de su demostrada genialidad.

J.E.B.



UN CLASICO SOBRE RUEDAS

HANG-ON







MASTER SYSTEM

A veces, cuando nos enfrentamos ante uno de esos juegos totalmente desconocidos y de desarrollo estrambótico, suele ocurrir –no nos avergüenza confesarlo– que uno no sabe muy bien encontrar las palabras exactas para definir lo que en ese momento tiene entre manos, y lograr, además, hacéroslo entender a vosotros, nuestros lectores. Pero lo que son las cosas, existe aún algo peor, el caso justamente contrario, cuando nos toca situarnos frente a uno de esos juegos tan conocidos, tan clásicos, de los que tantas cosas se han dicho que uno sencillamente se pregunta: ¿pero queda algo por decir de un juego como «Hang-On»?¿pero acaso queda alguien que no lo conozca y no lo haya jugado hasta la saciedad?

En fin, así son las cosas y tampoco es para quejarse, porque en realidad encontrarse de nuevo en pleno 1991 con todo un juegazo como «Hang-On» es como reencontrarse con una vieja amistad de toda la vida a la que echabas de menos desde hacía mucho tiempo.

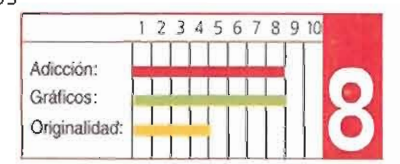
Por tanto nada mejor que recibirle con los brazos abiertos y cargarlo rápidamente en nuestra consola para intentar recorrer por completo los ocho circuitos que nos ofrece, listos para ser surcados a toda velocidad a lomos de nuestra potente motocicleta.

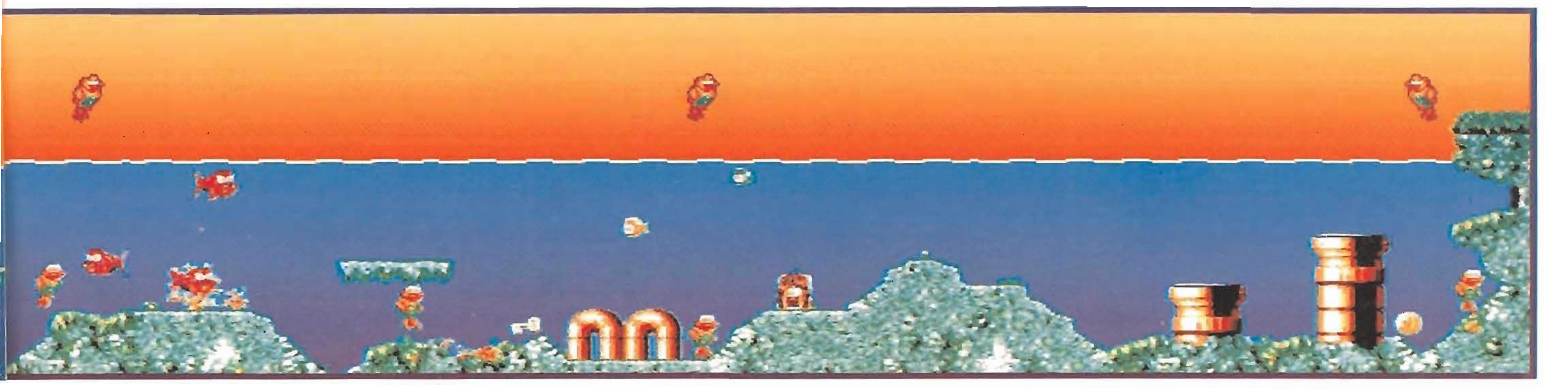
La mecánica del juego es sumamente sencilla, ya que todo lo que tenemos que hacer es llegar a determinados puntos de control situados en diferentes lugares de cada circuito antes de que se agote el tiempo que para ello se nos concede al comienzo de la carrera.

Los principales problemas que tenemos que afrontar, aparte de esta frenética lucha contra el tiempo, son las posibles salidas de pista en las curvas por exceso de velocidad, –bastante habituales, dicho sea de paso–, y la enconada lucha que tendremos que mantener contra el resto de los pilotos, con los que deberemos cuidar de no chocar en ningún momento, ya que de ser así sufriríamos inevitablemente una considerable pérdida de tiempo, con lo que podremos despedirnos de entrar en meta en las primeras posiciones.

El juego, sin dar lugar a grandes alardes, está bien programado, es divertido, adictivo y fácil de jugar, y además el nivel de dificultad aumenta de una forma progresiva perfectamente ajustada, lo que logra mantener nuestro interés por bastante tiempo. En fin, que nos parecería un error lamentable que un clásico de este calibre no tuviera un lugar reservado en tu «cartuchoteca».

J.E.B.





UN AS DE LA RAQUETA

TENNIS

GAME BOY

Pocos, poquitos cartuchos de deportes hay de momento para esta pequeña consola de Nintendo, aunque poco a poco, fabricantes y distribuidores están tomando cartas en el asunto. Uno de los primeros juegos que han sido convertidos en cartucho es el tenis. Y, la verdad, es que no nos podíamos imaginar el resultado final.

Parece que en una pantalla del tamaño de la Game Boy iba a ser difícil poder encajar todo un campo de tenis pero los programadores de este juego han encontrado la solución perfecta: hacer un scroll, sencillamente genial, según la pelota pasa por determinadas zonas del terreno. Así aunque la bola esté en uno u otro lado siempre estará prácticamente el centro de la imagen, evitando así que tengamos que seguirla con la vista y distraigamos el momento en que deberemos golpearla.

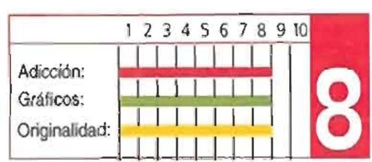
En «Tennis» además tendremos posibilidades de realizar con facilidad pasmosa cualquier tipo de golpe: volea, smash, revés, dirigir la pelota hacia un lado u otro y... en resumen, hacer lo mismo que si de verdad estuviéramos vestidos de blanco y con una auténtica raqueta en la mano.

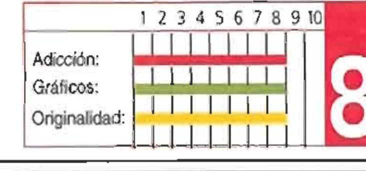
GAME BOY

Nintendo y Game Boy, en concreto, se han apuntado un tanto con un juego terriblemente bueno y con una puesta en escena realmente interesante. «Tennis» es adictivo, está bien realizado y además permite dos jugadores si usáis el cable Game-link, algo que os dejará competir contra vuestros amiguetes y que aumenta enormemente el interés por el juego.

Resumiendo, que los cartuchos de Game Boy siguen en su línea habitual: elevada calidad, alta jugabilidad y... ¿ qué más os podríamos decir que ya no supierais?

J.G.V.





VITAMINAS PARA TODOS

DR. MARIO

N.E.S.

«Dr. Mario» es el regreso a la pantalla del personaje estrella de Nintendo. En ésta nueva aventura no compartirá el papel estelar con su hermano Luigi, ni siquiera el juego tiene nada que ver con lo que suele ser habitual en los arcades que tienen a los Mario de protagonistas. Ahora nuestro amigo lleva una bata blanca y ha decidido dedicarse a la medicina.

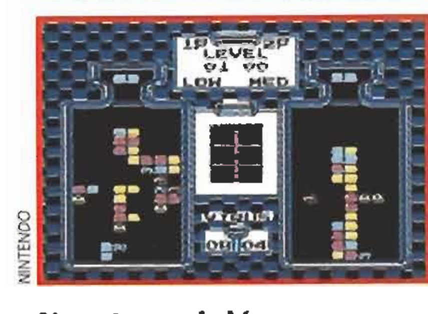
Con claras referencias al archiconocido «Tetris», este nuevo juego para la Nintendo nos trae uno de los desafíos más divertidos con los que hayáis tenido la oportunidad de enfrentaros. Mario, después de haber terminado la carrera de medicina ha decidido salvar al mundo de la amenaza de una extraña infección. Para ello ha desarrollado unas nuevas píldoras vitamínicas que destruyen por completo a los gérmenes.

Contra el malvado microbio

Nuestra misión, como asistentes del eficiente Dr. Mario es colocar las cápsulas sobre los microbios para que éstas les eliminen. En la pantalla aparecerán un determinado número de "bichitos" colocados aleatoriamente, en proporción directa al nivel en que nos hallemos, desde la parte superior de la imagen, Mario nos irá lanzando las píldoras. Cada una tiene diferente color, al igual que cada microbio, y deberemos rotarlas, como las fichas del «Tetris», de tal forma que consigamos que sobre cada germen haya tres, momento en el que éste pasará a mejor vida.

Habrá muchas piezas-cápsulas que caigan fuera y os podréis imaginar que si dejamos que alcancen la parte superior de la pantalla habremos terminado la partida. Pero, no os preocupéis, si en vez de tres del mismo color conseguís amontonar cuatro, éstas se eliminarán entre sí, dejándoos hueco para que podáis continuar jugando.

«Dr. Mario» tiene muchos niveles de dificultad y permite comenzar en cualquiera de ellos desde un primer momento. También incluye un modo para dos jugadores en el que el quien llegue a cuatro victorias será campeón.



NINTENDO

NINTENDO

Nuestra opinión

Sin duda, es en la propia simpleza del juego donde «Dr. Mario» guarda todo su atractivo. Además, es fácil entender su mecanismo desde el principio, lo que permite que cualquiera que conecte el cartucho pueda, en breves instantes, comenzar a divertirse sin necesidad de leerse complicadas y tediosas instrucciones.

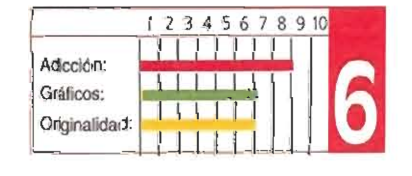
Se han hecho muchas variaciones sobre el «Tetris» original y Nintendo, aunque ya posee en su programoteca una versión del auténtico juego, no ha podido resistir la tentación de darle un toque personal a un programa tan atractivo como éste, y que mejor elección, habrán pensado ellos, que involucrar a Mario en la historia.

La pura verdad es que la cosa ha resultado muy bien y «Dr. Mario» cumple todas las expectativas que los amantes del «Tetris» teníamos puestas en él, lo cual no es poco teniendo en cuenta la calidad del original.

Si un juego es fácil de manejar, jugable, adictivo, está bien hecho y además viene en cartucho, ¿se le puede pedir más? Difícilmente porque ya lo tiene casi todo.

Quizás los adictos a matar marcianos puedan pensar que es un poco aburrido, pero los que únicamente buscamos pasar un rato entretenido, sin terminar con un ataque de nervios, estamos encantados con nuestro amigo el «Dr. Mario». Así de simple y así de rotundo.

J.G.V.



Tele Juegos — Haz tu pedido llamando 91 3040947 — VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

UNA CINTA TOTALMENTE GRATIS

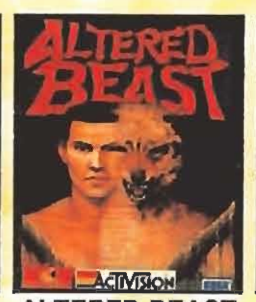
¡APROVECHATE! DISFRUTAR DE LAS MEJORES OFERTAS



ADIDAS FUTBOL
La marca lider en software, OCEAN, y la marca lider en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulacion definitiva de juegos de futbol. ¡No te la pierdas!
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



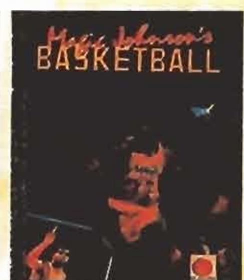
ADIDAS TENIS
La marca lider en software, OCEAN, y la marca lider en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulacion definitiva de juegos de tenis. ¡No te la pierdas!
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ALTERED BEAST
Has sido resucitado por los Dioses para salvar a la hija de Zeus. Podras adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes. Saca la bestia que hay en tí.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



AVENTURA ESPACIAL
¡Vive con AD una aventura en los confines de la Galaxia! Con tus armas y tu sofisticado vehiculo, tendras que conseguir apoyo para llegar al nucleo mismo de la Maldad y destruirlo.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular maquina y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de la pantalla. Pista de juego completa(dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



BATMAN
Batman, el superheroe que ha marcado un estilo, te permite vivir sus mas emocionantes aventuras de la pantalla. Completa las misiones. Elimina a JOKER. El hit que fue numero 1 por mas tiempo.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



BUITRE 2
El mas completo juego de fútbol, con dos cintas, cada una con un juego independiente. Doble juego: fases de entrenamiento y tambien fases de simulacion de partido y competicion.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



CABAL
Estas infiltrado en las pobladas lineas enemigas. Partes con una modesta arma, pero las iras consiguiendo mejores cada vez, e incluso te podras enfrentar a tanques y submarinos con exito.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



CALIFORNIA GAMES
Las coloridas pruebas que hacen furor en la Costa Oeste de los Estados Unidos: Skate, Surfing, Bicicletas de Trial... Diversion a tope asegurada si eres un fan de los juegos de fases deportivas.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin tregua la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy, deberas vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y así matarle a muerte.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



DOCTOR DOOMS
Solo con los tres superhéroes que manejas, podras derrotar al terrible Doctor Muerte, que ha reclutado los super-villanos mas terribles para hundirte: Mechete, Rattan, Boomerang...
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DRAGONNINJA
Ocho niveles de dura lucha. Utiliza las artes marciales especiales y tambien las armas ninja... si has sido capaz de obtenerlas. Si ademas superas los ejercitos ninja, te espera el Gran Dragon.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



DYNAMITE DUX
Combina con BIN y PIN para rescatar a little Lucy de la terrible Arancha. Enfrentate a seres que dan puñetazos y a volcanes, chorros de agua, muros de fuego... Color, accion y adiccion a tope.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



FUTBOL MANAGER 2
En el fútbol de hoy, casi todo es estrategia. Con este programa podras fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con accion y con liga.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



GEMINI WING
La ultima generación de marcianos clásicos... Defiende nuestra Galaxia con el Ala Gémini de las hordas de ingenios que la estan arrasando con furia. Dispara al enemigo hasta partirte el dedo...
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



GHOULS AND GHOSTS
El famoso juego de las maquinas, en el que llevas a un caballero que va con su armadura y avanza por tétricos parajes de los que emergen zombies, cuervos y otros seres de maldad sin limites.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige la carroceria: Williams, McLaren, Ferrari... Tambien el circuito: Rio, Mónaco, Suzuka... y pisa a fondo el pie en el acelerador. Con efecto y vista real.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



HARD DRIVIN 1
El simulador de coches de mas fantasia del mercado. Con loopings de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... Vision realista en 3D del exterior.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



KUNG FU
El arte secreto de Shaolin en ordenador. Mas de 70 sprites de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 80 posibilidades de combate. Mas de 30 escenarios. 3 armas. 34 tecnicas de KungFu autenticas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



LA ESPIA QUE ME AMO
La situacion es extremadamente delicada, por eso han llamado a James Bond. Junto a la agente rusa Anaya, deberas detener las diabolicas acciones de Karl Stomberg, que no se corta nada...
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



LIVINGSTON 2
Se escuchan extraños ruidos... La selva guarda sus armas... tigres, leones, tribus de cambales, los sacerdotes del templo... Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerangs y granadas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS




MARIO BROS
Divertido y facil de jugar. El clásico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Ademas pueden jugar dos jugadores a la vez, uno llevando a Mario y otro a su hermano Luigi.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La T.I.A. les envia a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



MOUNTAIN BIKE
Si te gusta la naturaleza, te gustara tambien la bicicleta de montaña. Con este simulador de accion podras disfrutar de este ecologico deporte al aire libre. Tú en equilibrio con tu Mountain Bike.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



NARCOPOLICE
En el siglo XXI los policias estais equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes tambien. Destruye las plantas de elaboracion de la coca... si sigues vivo.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



NINJA WARRIORS
Del juego original de las máquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con... dos poderosos robot-ninja. Podras combatir solo o aliado con un amigo, manejando un robot cada uno.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



Estimados amigos:

Ya veís... queremos agradecer y la vez premiar vuestra decisión mas rentable e inteligente de comprar cintas en oferta. Juegos que han sido y son auténticos superéxitos y que te ofrecemos a precios de escalofrío.

Te presentamos 62 juegos que podeís comprar a 395 o a 595 pesetas. Obseva algunas incorporaciones de lujo, como ROBOCOP 1, sin duda un número 1, porque lo tiene todo: está basado en la mítica película, ha sido un gran éxito en las recreativas, es una producción de OCEAN... Tambien puedes conseguir a partir de ahora a bajo precio otros grandes títulos, como LA ESPIA QUE ME AMO, o los juegos deportivos de ADIDAS, o el auténtico y supervendido ITALIA 90 de U.S. GOLD, que fue nuestro número 1 en ventas durante 3 meses seguidos.

Además recuerda la buena noticia que por cada juego que pidas, tendrás otro de regalo.

Tómatelo con calma, y elige hasta un máximo de seis juegos al hacer tu pedido y otros tantos de regalo.

Atentamente:
Miguel Alonso
Coordinador de servicio al cliente
TELEJUEGOS



RICK DANGEROUS 1
Divertido y adictivo juego en el que deberas guiar a un tipo con pretensiones de ser Indiana Jones por plataformas y multitud de pantallas llenas de desafios, accion y fuertes emociones.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ROBOCOP 1
Mitad hombre, mitad maquina, la ley del futuro en tu ordenador. Enfrentate a los asesinos de Delta City. Partes desarmado... pero si consigues las armas puedes llegar a ser invencible.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



SAINT DRAGON
El mas potente juego de naves de scroll realizado hasta la fecha: scroll rapido y nitido, buenisimos graficos, accion trepidante, enemigos de final de fase gigantes y originales. Gran sonido y FX.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SHINOBI
SHINOBI reune toda la accion de las luchas orientales, en esta conversion de SEGA. Velocidad de brazos, fuerza en las piernas y el mas completo arsenal ninja para que te enfrentes al tato.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SIRWOOD
A cada paso que damos, un nuevo peligro nos acecha en esta videoaventura de accion: un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular...
Vive ambientes de heroismo y leyenda
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SUPERMAN
Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Vision calorifica, Vision telescopica, Superfuerza y Supersalto. Con ellos, lucha contra los demonios de Darkseid y contra los demas enemigos.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborghini, lo puedes conseguir. Escenarios en 3D reales, carrera contra reloj o coche. Instrumentacion completa hiper-real.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS

TETRIS
Sin duda el arcade mas jugado en las recreativas de toda la historia. El mitico programa de bloques que van cayendo y que con el cerebro activado al limite hay que ir encajandolos para sobrevivir.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



THUNDERBLADE
¿Te imaginas sobrevolar New York pilotando un ultra moderno helicoptero de combate, volando a velocidad de vertigo entre los rascacielos? Una nueva y espectacular vision de arcade total.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



TOOBIN
¿Te imaginas pasar un dia entero en un parque acuatico lleno de divertidas y variadas atracciones? Lo puedes conseguir con Toobin, un arcade sobrado de dinamismo, accion y color.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	CINTAS GRATIS
GASTOS DE ENVIO	250	
TOTAL		

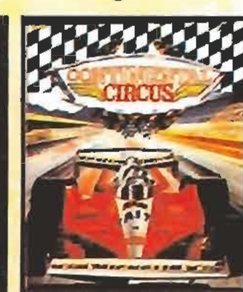
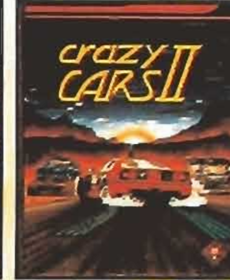
Pide una cinta gratis por cada TITULO que pidas

POR CADA CINTA QUE PIDAS

AHORA ADEMAS TIENE PREMIO... ¡LO TIENES MUY CLARO!

Tele Juegos — Haz tu pedido llamando 91 3040947 — VENTA POR CORREO



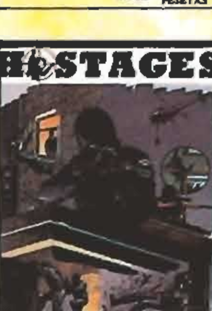
CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstaculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estas solo, al pulsar un boton, Crispin o Goliath apareceran.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS

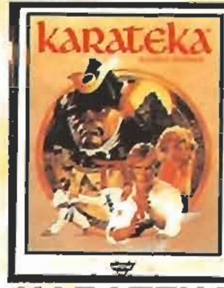
CAZAFANTASMAS 2
Cuando parecian en el olvido, son llamados de nuevo para salvar New York de una nueva ola de fenomenos extraños. Guia a los cazafantasmas por 3 secuencias extraidas de la pelicula.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS

CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez. Una simulacion con vision en 3D espectacular. 18 aeronaves, angulo de vision multiple, cajas negras, vuelo en formacion y nocturno. Mandos reales...
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS

CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir con los mejores es la clasificacion. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS

CRAZY CARS 2
En esta segunda parte pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contra el reloj, con estafas, coches de lujo robados, policias corruptos... Solo si estas seguro de vencer, entra en accion...
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS




HOSTAGES
Debes liberar la embajada. Coloca a tus francotiradores sin ser vistos. Entra, protegido por ellos, al edificio. Libera con vida a los rehenes. Debes tener cuidado, hay trampas ocultas.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS

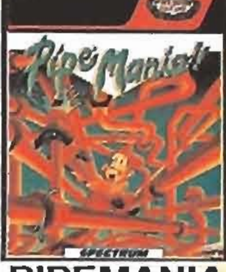
INDIANA, ULTIMA CRUZADA
Para lucir con honra el sombrero y el latigo de Indiana, tendras que demostrar tu valor en las cuevas de Colorado, en las trampas mortales del Templo Sagrado y en los demas escenarios del film.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS

ITALIA 90 (U.S. GOLD)
El mas exitoso y popular de los juegos del mundial de ITALIA 90. Montate tu propia competicion mundial con las mejores selecciones del mundo, y con todas las estrellas de este deporte.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

KARATEKA
Una soberbia animacion de personajes, unos decorados esplendidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un titulo básico entre los arcados de lucha de artes marciales.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS

KIC[illegible] 1
El juego de futbol [illegible] por la critica... y por los usuarios. Sencillo de jugar, dificil de dominar. Scroll rapido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabeceo de corners. Contras.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS





PAK LO MEJOR DE DINAMIC
Seis auténticos juegazos de DINAMIC que han hecho historia:
GAME OVER, ARMY MOVES, FREDDY HARDEST, TURBO GIRL, PHANTIS y F.M. BASKETBALL.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS

PAK ZIGURAT
Supercolección de 4 exitos de Zigurat:
El Misterio del Nilo: Juego de accion.
Sir Fred: Aventura de pantallas.
Afteroids: Juego de naves y disparos.
Humphrey: Divertido y fácil de jugar.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS

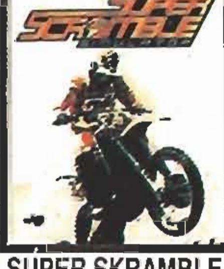
PERICO DELGADO
El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avituallamiento, marchas, crono-escalada durisima, perfil de la etapa (para ver los puertos), ciclistas chupameda...
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS

PIPEMANIA
Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo deseable. Conecta las tuberias correctamente, pero date prisa, ya que el agua empieza a fluir implacablemente.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS

RAINBOW ISLANDS
Bub y Bob, los héroes del Bubble Bobble han vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas Rainbow. Pasa los niveles y descubre nuevos coloridos, enemigos y sorpresas inolvidables.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS









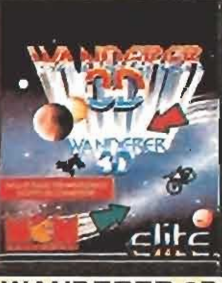
SOVIET
La conflictiva situacion en la Union Sovietica ha estallado. Combate con poder contra los rebeldes. Con un vehiculo acorazado debes recorrer zonas urbanas como Baku, Vinilius, Lituania...
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS

STRIDER 1
Uno de los arcades mas premiados de Capcom. Infiltrate en la armada rusa y destruye sus armas y posiciones secretas. Lucha ante monstruos sovieticos, creados en secreto, de increible tamaño.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega tus naipes lo mejor que sepas ya que ella no se va a dejar ganar con facilidad e incluso se tirara faroles para arruinarte si te descuidas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS

SUPER SKRAMBLE
¡Acepta el desafio de la prueba de moto cross mas emocionante! Durisimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, camiones y filas de coches para saltarlos. Regula la velocidad, el freno y el cambio
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS

SUPER WONDER BOY
Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragon Meka y matarle.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



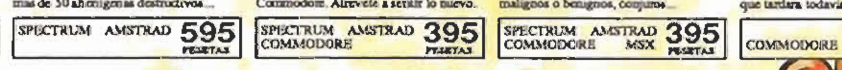
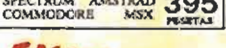
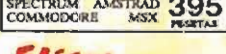
TURBO CUP
El mejor programa de conduccion deportiva. Experimenta la sensacion de derrape al entrar pasado en una curva. Competencia en carrera a la que hay que rebasar. Dificultad progresiva.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS

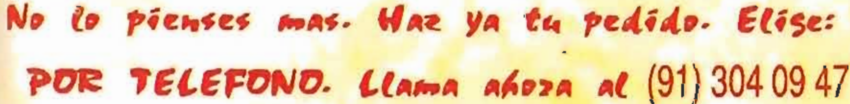
TURRICAN 1
Con tu poderoso Warrior Astral vas a recorrer trece niveles diferentes totalmente, vas a cruzar mas de trece mil pantallas de accion, te vas a enfrentar a mas de 50 alienigenas destructivos...
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS

WANDERER 3D
Una nueva experiencia en aventuras espaciales. Incluye unas gafas tridimensionales, especiales para ser usadas con el juego, excepto en version Commodore. Atrevete a sentir lo nuevo.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS

WAR IN MIDDLE EARTH
La secuela de la obra El señor de los Anillos. Una aventura a traves de bosques con hobbits, jinetes, magos, anillos, fantasticos elfos, hechizos malignos o benignos, conjuros...
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS

X - 15
Tu X-15 ha sido equipado de manera sobresaliente para cumplir las misiones a las que has sido destinado. La mision Alfa no puede esperar... Pilota un ingenio que tardara todavia años en ser fabricado
COMMODORE — 395 PESETAS



No lo pienses mas. Haz ya tu pedido. Elige:

POR TELEFONO. Llama ahora al (91) 304 09 47

POR CORREO. Envia el cupon de pedido de la izquierda, siguiendo las instrucciones.

En cualquier caso no olvides elegir un juego de regalo de la zona rosa, por cada cinta que pidas de la zona amarilla.



GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **SPECTRUM** — ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS




VIVE Y DEJA MORIR
El juego de mas accion de las peliculas del agente 007, James Bond. Pilotas una rapida lancha fuera-borda, equipada con cañones, -por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos que desean verte muerto.

POGOTRON
Has sido abandonado a tu suerte en un planeta hostil, pero al menos tienes el turbo-pogo, un vehiculo propulsado con el que deberas luchar, despues de haberte reforzado y llenado de combustible para escapar.

ACE 2088
Entre las galaxias vas pilotando tu nave. Tienes suerte, porque esta equipada con el mas moderno armamento aereo. Pero tus enemigos son feroces, rapidos y astutos. Intentan ademas, absorber tu energia...

BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a traves de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de accion.

LA OCA
El sencillo juego de mesa, que todo el mundo conoce y ha jugado alguna vez, listo para ser jugado en tu propio ordenador, sin necesidad de extender en la mesa el tablero, las fichas o los dados.

TINTIN
Un cohete esta a punto de ser lanzado a la luna. Dentro estan: Tintin, Milu, el capitan Haddock, Calculus y Wolf. Toma el control de la nave y preparate para vivir una gran aventura, digna del mejor comic



GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **AMSTRAD** — ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS




TINTIN
Un cohete esta a punto de ser lanzado a la luna. Dentro estan: Tintin, Milu, el capitan Haddock, Calculus y Wolf. Toma el control de la nave y preparate para vivir una gran aventura, digna del mejor comic

CHUBBY GRISTLE
El clasico juego de plataformas, pero programado en el futuro... Debes aparcar los coches de los clientes, pero esa mania tuya de engullir todo lo que encuentras va a causarte innumerables problemas.

METROPOL
El clasico juego del Monopoly en version de ordenador, para que puedas vender y comprar tu ciudad, pulsando unas teclas. Pueden tomar parte en la partida hasta 4 especuladores de terreno al mismo tiempo

MOONWALKER
¡Date el lujo de tener una super estrella dentro de tu pantalla! Distintas fases de trepidante accion reproducidas de su famosa pelicula. Te encontraras metido en persecuciones, peleas y todo tipo de lios

PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes... Adivina quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes de la casa. Juega con los famosos Picapiedras en este arcade

PETROVIC
Se acabo eso de chupar banquillo... Despojate del chandall y salta a la cancha para vivir la emocion del basket de elite de la mano de Drazan Petrovic. Con vista aerea de la jugada y del tiro a canasta.







GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **COMMODORE** — ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS

BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a traves de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de accion

POGOTRON
Has sido abandonado a tu suerte en un planeta hostil, pero al menos tienes el turbo-pogo, un vehiculo propulsado con el que deberas luchar, despues de haberte reforzado y llenado de combustible para escapar.

FERNANDEZ DEBE MORIR
El dictador Fernandez, ha instalado seis bases fuertemente armadas y vigiladas para asegurar la zona que ha invadido y arrasado. Vas a liderar a la guerrilla, con la que combatiras a muerte hasta liberar la zona.

ACE 2088
Entre las galaxias vas pilotando tu nave. Tienes suerte, porque esta equipada con el mas moderno armamento aereo. Pero tus enemigos son feroces, rapidos y astutos. Intentan ademas, absorber tu energia...

PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes... Adivina quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes de la casa. Juega con los famosos Picapiedras en este arcade.

VIVE Y DEJA MORIR
El juego de mas accion de las peliculas del agente 007, James Bond. Pilotas una rapida lancha fuera-borda, equipada con cañones, -por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos que desean verte muerto.



GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **MSX** — ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS




NAVY MOVES
MISION: destruir el submarino atomico que se oculta en la isla. El enemigo esta alerta y los peligros son casi insalvables, pero con armamento, informacion y valor quizas tengas una oportunidad.

PERSEGUIDO
El show televisivo favorito del año 2.019, donde condenados a muerte luchan en desigualdad contra terribles enemigos por salvar su vida. En tu mano esta salvar a Arnold S. de una muerte cruel.

BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a traves de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de accion.

MEGANOVA
Sumergete en el mundo de MEGANOVA. Con FX triple carga. La calidad grafica y la adictividad de este arcade te atraparan. Lucha sin pausa en un mundo arrasado por el terrible Imperio invasor.

PETROVIC
Se acabo eso de chupar banquillo... Despojate del chandall y salta a la cancha para vivir la emocion del basket de elite de la mano de Drazan Petrovic. Con vista aerea de la jugada y del tiro a canasta.

COSMIC SHERIFF
Ser el Sheriff de la planta minera de un satelite, puede resultar muy duro. Acaba con los saboteadores con tu potente laser y desactiva las bombas que han puesto en toda la colonia espacial.





INSTRUCCIONES DE LA PROMOCION

La decisión más rentable, elegir juegos de oferta, ahora tiene premio. Te regalamos una cinta por cada otra que pidas.
Te ofrecemos 62 juegos en oferta a 395 o a 595 pesetas. Estos estan sobre la zona de fondo de color amarillo.
Por cada cinta de la zona amarilla que pidas, tienes derecho a otra cinta totalmente gratis de la zona de color rosa.
Hay cuatro cuadrados en la zona rosa, uno para cada modelo de ordenador. Elige cintas del ordenador que tú tengas.

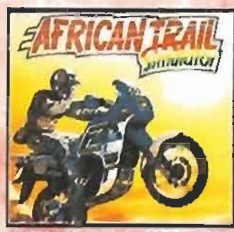
En caso de agotarse alguno de los juegos de regalo, sera sustituido por otro juego para el mismo modelo de ordenador



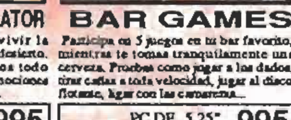
¡¡ APROVECHATE !!

CONSIGUE GRANDES EXITOS PARA TU ORDENADOR DE 16 BITS, A UNOS PRECIOS ESPECTACULARES.





AFRICAN TRAIL SIMULATOR
Coge tu moto y lánzate a vivir la aventura de una travesía por el desierto. Con esta simulación de motos todo terreno disfrutarás de fuertes emociones como en la auténtica París-Dakar.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS




BAR GAMES
Participa en 5 juegos en tu bar favorito, mientras te tomas tranquilamente una cerveza. Prueba como jugar a los dados, tirar cañas a toda velocidad, jugar al disco flotante, ligar con las camareras...
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

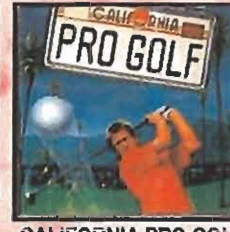
BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular maquina, y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo(dos canastas). Contraataque. Entrenamientos dirigidos por Magic.
PC DE 5.25" — 995 PESETAS



BOMB JACK
Arcade de impresionante colorido y adicción. Es el programa de las recreativas en el que manejas un simpatico personaje que debe apagar las bombas y conseguir Bonus Extras.
ATARI — 995 PESETAS



BOXEO LOW BLOW
En esta reproduccion de los combates de boxeo, tendras que tener cuidado con los golpes bajos y demás tácticas antideportivas del otro púgil. Si tienes ocasión, no dudes en usar tu mismo estas artimañas.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



CALIFORNIA PRO GOLF
Tu gran oportunidad de disfrutar de un autentico torneo de golf. El programa incluye: animación de los jugadores, efecto real del viento, selección de palos, vistas espectaculares en 3D y mucho mas.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS



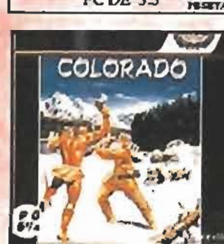
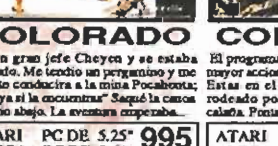
CAPITAN BLOOD
Una galaxia en los confines del Universo, planetas poblados por criaturas fantásticas, horas de exploración de vuelo por el Cosmos. Si te atreves con todo este tinglado espacial, este es tu juego.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS



CHARLIE CHAPLIN
Un concepto nuevo y espectacular. Conviértete en director de cine y dirige las comedias de Charlot. Elige el guión, las escenas, los personajes... para crear, editar y ver tu propia producción.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS



CHUBBY GRISTLE
El clásico juego de plataformas, pero programado en el futuro... Tienes que aparcar los coches de los clientes, pero esa manía tuya de engullir todo lo que ves, puede causarte dificultades.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS

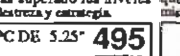
COLORADO
Era un gran jefe Cheyen y se estaba muriendo. Me tendió un pergamino y me dijo: "te conducirá a la mina Pocahonta; será tuya si la encuentras" Saqué la canoa y fui río abajo. La aventura empezaba...
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



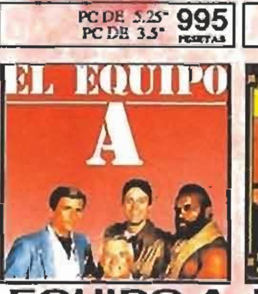
CORSARIOS
El programa de abordaje y de piratas de mayor accion. Golpes, saltos, estocadas... Estas en el temido QUEEN OPERA, rodeado por duros piratas de la peor calaña. Ponte a su altura y ¡mátalos!
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe para luchar ante él a muerte.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

DREAM WARRIORS
¡Combate al terrible y poderoso Dream Demon, el monstruo gigante de dos cabezas! Pero para llegar a enfrentarte a él, antes habrás superado los niveles anteriores con destreza y estrategia.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



EQUIPO A
Tu misión es controlar al poderoso Equipo A en dos misiones: primero, reducir a un numeroso grupo terrorista que opera en el desierto. Tu segunda misión es destruir una base militar pirata.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS



FLIGHT PATH 737
El simulador de avion de linea regular comercial. Necesitaras calidad y experiencia para obtener buen despegue, aterrizaje y solida navegacion. Con seis niveles de dificultad programables.
AMIGA — 795 PESETAS



FULL METAL PLANET
Tu misión: 1 Recoger todo el metal que puedas del Full Metal Planet. 2 Destruir o inutilizar el metal de tus oponentes. 3 Demostrar ser el mejor piloto de la compañía, la Cobra Steel.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



FUTBOL MANAGER 1
Toda la estrategia del fútbol, para los fans de este deporte: mercado de jugadores, 4 divisiones, promociones, selección de jugadores, funciones de presidente, 7 niveles de dificultad.
ATARI / AMIGA / PC DE 3.5" — 795 PESETAS



GONZALEZ
Lo que mas le apetece al tipo mas vago de México es echarse una buena siesta, pero terribles pesadillas se ciernen sobre él, convirtiendo su descanso en una cansada aventura sin tregua.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige tu carrocería: Ferrari, McLaren, Williams. Elige el circuito: Rio, Suzuka, Monaco... y vive un gran premio con unos super gráficos y vision hiper realista en 3D.
AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



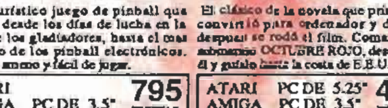
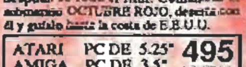
GREEN BERET
Eres un boina verde, un arma de combate altamente entrenado. Tu mision, es infiltrarte en las 4 instalaciones de defensa estratégica, luchando ante fuerzas superiores en potencia y numero.
PC DE 5.25" — 995 PESETAS



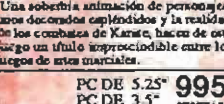
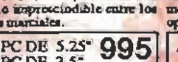
HORSE RACING
Si te gustan las carreras de caballos y te fascina todo lo que las rodea como las apuestas, los favoritos, los jinetes y demás, con este juego vivirás los prolegómenos y por fin... ¡la carrera!
AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



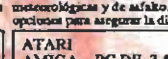
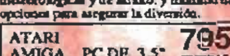
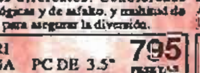
HOT SHOT
Un futurístico juego de pinball que mezcla, desde los días de lucha en la arena de los gladiadores, hasta el mas moderno de los pinball electrónicos. Variado, ameno y fácil de jugar.
ATARI / AMIGA / PC DE 3.5" — 795 PESETAS

HUNT FOR RED OCTOBER
El clásico de la novela que primero se convirtió para ordenador y del que después se rodó el film. Comanda el submarino OCTUBRE ROJO, deserta con él y guíalo hasta la costa de E.E.U.U.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS

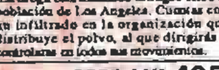
KARATEKA
Una soberbia animación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate, hacen de este juego un título imprescindible entre los juegos de artes marciales.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

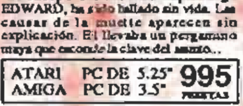
KARTING GRAND PRIX
Divertidas y faciles de jugar carreras de Karts. Vista superior de toda la pista. 8 circuitos diferentes. Condiciones meteorológicas y de asfalto. y multitud de opciones para asegurar la diversión.
ATARI / AMIGA / PC DE 3.5" — 795 PESETAS



LIVINGSTON 2
Se escuchan extraños ruidos, la selva guarda sus armas... tigres, leones, tribus de caníbales, los sacerdotes del templo. Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerang, granadas...
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



LOS ANGELES: EL CAOS
La droga está haciendo estragos entre la población de Los Angeles. Cuentas con un infiltrado en la organización que distribuye el polvo, al que dirigirás y controlarás en todos sus movimientos.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS

MAYA
El cuerpo del célebre arqueólogo EDWARD, ha sido hallado sin vida. Las causas de la muerte aparecen sin explicación. El llevaba un pergamino maya que esconde la clave del asunto...
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



MINDBENDER
Entretenido juego de habilidad y de reflejos mentales. Destruye con un rayo la fuente del mal de cada pantalla para pasar a la siguiente. Te encontrarás con Prismas Magos, Polarizadores, Puertas secretas...
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



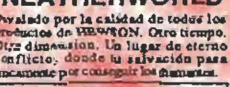
MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La TIA les envía a recuperarlo. Pero ellos no conocen los nuevos poderes del ave.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



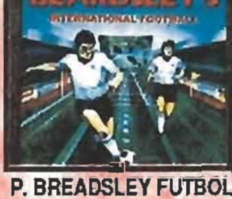
MOT
Cruza con MOT la puerta de la imaginación. Te espera la aventura mas fantástica que la unión del comic y el ordenador hayan creado. Con innumerables gráficos.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



NARCOPOLICE
En el siglo XXI los policías están equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes también. Destruye las plantas de elaboración de la coca... si sigues vivo.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

NEATHERWORLD
Avalado por la calidad de todos los productos de HEWSON. Otro tiempo. Otra dimensión. Un lugar de eterno conflicto, donde tu salvación pasa únicamente por conseguir los diamantes.
ATARI / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



P. BREADSLEY FUTBOL
La emoción de los campeonatos de Europa de fútbol. Mientras juegas, te van indicando los resultados de otros partidos para aumentar la tensión. Con el nombre del hábil extremo del Liverpool.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



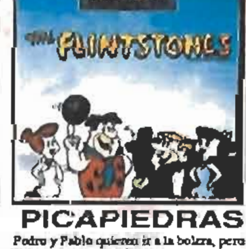
PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



PAK 3 DE OPERA
Tres juegos de OPERA SOFT, en un pak muy completo y atractivo:
GOODY. Robar el banco de España.
LAST MISION. Dirigir un veh. espacial.
LIVINGSTON 3 1 Aventura en la selva.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



PAK TELE - 19
4 juegos para ATARI en sus estuches:
1 VINDICATORS de DOMARK.
2 HIGH STEEL de 7 SCREEN.
3 CHICAGOS 30 de TOPO.
4 G-NIUS de INFOGRAMES.
ATARI — 995 PESETAS



PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes. Adivina quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes. Juega con los famosos Picapiedra en este arcade.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



PURPLE SATURN DAY
¡Hoy es el día! 4 competiciones: volar por los anillos de Saturno, cazar bolas de Energy, luchar contra la mente y saltar en el tiempo ¿serás tú el próximo vencedor de esta parte de la Galaxia conocida?
ATARI / PC DE 5.25" — 495 PESETAS



ROCK AND ROLL
Tu misión es controlar una gigantesca bola en un mundo sorprendente. Te encontrarás con ventiladores, precipicios, plataformas, bombas, flechas, escudos, paracaídas... Anímate con Rock and Roll.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS

SECONDS OUT
Vive violentos combates de boxeo, en los que 5 púgiles luchan por conseguir el título de campeón mundial. Con gráficos de gran tamaño y visión frontal del rival. Gran animación y toques de humor.
ATARI / AMIGA — 795 PESETAS

SHERMAN M - 4
Simulación de tanques que te traslada a los mas emocionantes escenarios de la Segunda Guerra Mundial: el desembarco de Normandía, la batalla de las Ardenas, las batallas de Rommel en el desierto...
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

SOL NEGRO
Furiosa acción en el programa basado en la película "Lady Halcon". Prepárate para romper el hechizo cuando el eclipse aparezca, pues solo el Sol Negro es capaz de provocar la ruptura de la Magia.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

STRIP POKER DELUXE
Varias oponentes con diferentes niveles de juego. Si dominas el poker, vas a tener la oportunidad de, si las logras vencer, hacer que se vayan quitando sus prendas una a una...
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

STRIX
Mitad hombre, mitad máquina, Stryx se enfrenta al desafío de liberar de su cautiverio a la fuerza de la Vida. Solo si resuelves el complicado puzzle, podrás desactivar los robots asesinos.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS




SUBBATLE SIMULATOR
Serás el oficial al mando de uno de los seis submarinos de la armada U.S.A. en la Segunda Guerra Mundial. Tendrás que afrontar sesenta misiones distintas, todas basadas en escenarios y hechos reales.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS

SUPERSKI
La auténtica simulación del deporte invernal del ski. Entrénate para participar contra un amigo o contra el ordenador. Participa en el slalom gigante, en las carreras o en los saltos.
AMIGA / PC DE 5.25" — 495 PESETAS

SWITCHBLADE
Como Hiro, el último de los caballeros de la espada, recorrerás un extenso mapa de pantallas plagadas de enemigos para encontrar los 16 trozos de la espada, que están dispersos por la tierra.
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS

TARGHAN
ATHNA-A, en otros tiempos respetado y escuchado, murió antes de que TARGHAN se hiciera hombre. Has de saber que cuando llegue el momento, deberás demostrar tu gran valor.
ATARI / AMIGA / PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

TERRAMEX
Transfórmate en uno de los exploradores mas famosos del mundo. En un bestial medio, actúa con destreza y rapidez para tratar de salvar al mundo del meteoro que está a punto de destrozar la tierra.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS

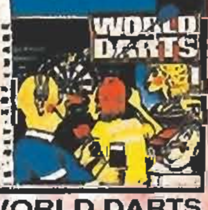



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar los grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborghini, lo puedes conseguir. Fantásticos escenarios en 3D, carrera contra reloj o coche. Instrumentación completa y realista.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS

THAI BOXING
El deporte que combina la técnica y la espectacularidad del Karate, con los golpes y la fuerza del boxeo. Con seis areas de combate diferentes. Pueden jugar uno o dos jugadores simultaneamente.
AMIGA — 795 PESETAS



ULISES
Entre acantilados, selvas y fortalezas discurre la acción de este arcade. Tu misión consiste en rescatar doce doncellas raptadas por Circe la hechicera. No tienes tiempo que perder... ellas te esperan.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 995 PESETAS



WORLD DARTS
El auténtico y genuino juego de dardos, que se juega en los Pubs ingleses y cada vez mas en todo el mundo. Juega un campeonato mundial contra 8 rivales distintos o si lo prefieres contra un amigo.
PC DE 5.25" / PC DE 3.5" — 495 PESETAS



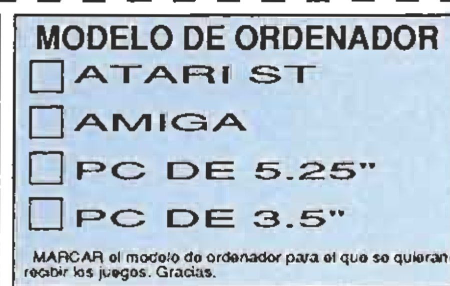
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO



NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DOMICILIO ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________ CODIGO POSTAL ____________
TELEFONO ____________________
NUMERO DE TELECLIENTE ____________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO



MODELO DE ORDENADOR
☐ ATARI ST
☐ AMIGA
☐ PC DE 5.25"
☐ PC DE 3.5"

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos. Gracias.



TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

LAS 5 SUPER NOVEDADES




SIMPSONS

Ahora podrás jugar las aventuras delos personajes de moda en América. Reproducción del arcade, en el que aparecen todos los personajes de la serie: Hommer, Marge, Lisa y el terrible Bart Simpson.

CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850




WORLD SOCCER (SEGA)

¡Por fín llega la original y auténtica máquina de la calle de SEGA! El arcade de las recreativas que ha inspirado multitud de versiones, ahora puedes jugarlo en su versión real y definitiva.

CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA AMSTRAD 1.500
CINTA COMMODORE 1.500
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.500
AMIGA 2.500
PC 2.500



TERMINATOR 2

Ha sido la película más cara de la historia, disponte a vivir toda la acción y tecnología de la pantalla de cine, en la pantalla de tu ordenador. Avalada por OCEAN y por A. Schwarzenegger.

CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850




F 15 SEGUNDA PARTE

Simula los bombardeos desde las costas arábigas, sobre objetivos militares en suelo iraquí a cargo de escuadrillas de los aviones de última tecnología. Los últimos avances en emulación de comba aéreo.

ATARI 6.990
AMIGA 6.990
PC 6.990




PAK WINNING TEAM

El equipo ganador... 5 juegos que destacan por su alto grado de acción y adictividad: CYBERBALL, KLAX, VINDICATORS, A.P.B. y ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS.

CINTA SPECTRUM 1.900
CINTA AMSTRAD 1.900
CINTA COMMODORE 1.900
DISCO SPECTRUM 3.900
DISCO AMSTRAD 3.900
ATARI 3.900
AMIGA 3.900

LOS 5 MAS VENDIDOS




BUDOKAN

Las auténticas artes marciales japonesas de los Samurais. 25 movimientos distintos por estilo. Doce artes de lucha. Armas reales reproducidas. Graficos y movimientos de alta precisión...

CINTA SPECTRUM 1.300
CINTA AMSTRAD 1.300
CINTA COMMODORE 1.300
CINTA MSX 1.300
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI o AMIGA 2.500
PC 2.500




SHADOW DANCER

El joven ninja lucha con la ayuda de su fiel perro, contra maleantes que estan sembrando el pánico en las calles del centro de la ciudad. Además, hay trampas explosivas colócadas en cantidad...

CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250



PAK MEGABOX

La super caja de DINAMIC que incluye sus exitos: SATAN, NAVY MOVES, NARCO POLICE, A.M.C. " Y AFTER THE WAR ". En PC van C. TRUENO y AVENTURA ESPACIAL.

CINTA SPECTRUM 1.700
CINTA AMSTRAD 1.700
CINTA COMMODORE 1.700
CINTA MSX 1.700
DISCO SPECTRUM 2.500
DISCO AMSTRAD 2.500
ATARI o AMIGA 2.500
PC 3.900



TORTUGAS NINJA 1

El juego oficial de las populares y carismáticas Tortugas Ninja, que comen pizza y viven en las cloacas. Lucha con las diferentes armas de cada personaje ante unos tipejos por el alcantarillado.

CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA MSX 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850



GOLDEN AXE

El ultimo gran hit de las recreativas de SEGA, para tu ordenador. Lucha salvaje en tierras hostiles. Poderosos gigantes de hasta 4 metros y bestias infernales arrasan tu poblado. Lucha sin tregua.

CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850

CATÁLOGO









BASEBALL — CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA COMMODORE 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500

AIRBORNE RANGER + RED STORM RISING — AMIGA 4.490 · PC 4.490

BATTLE COMMAND — CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250

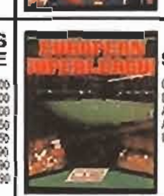
BILLY EL NIÑO — ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850

BRAT — ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

BUILDER LAND — CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

CARMEN SANDIEGO — DISCO AMSTRAD 4.500 · ATARI 5.900 · AMIGA 5.900 · PC 5.900

CHESSMASTER — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.500






DARKMAN — CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO AMSTRAD 2.250 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850

DAS BOOT — ATARI 3.900 · AMIGA 3.900 · PC 3.900

DESPERADO 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850

DRAGONS OF FLAME — CINTA SPECTRUM 1.900 · CINTA AMSTRAD 1.900 · CINTA COMMODORE 1.900 · DISCO SPECTRUM 2.850 · DISCO AMSTRAD 2.850 · ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990

EUROPEAN SUPERLEAGUE — CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250

F - 15 STRIKE EAGLE — CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.990 · PC 3.990

F - 16 COMBAT PILOT — CINTA SPECTRUM 2.250 · CINTA AMSTRAD 2.250 · CINTA COMMODORE 2.250 · DISCO SPECTRUM 2.850 · DISCO AMSTRAD 2.850 · ATARI 4.995 · AMIGA 4.995 · PC 4.995

F - 19 STEALTH FIGHTER — CINTA SPECTRUM 2.850 · CINTA COMMODORE 2.850 · DISCO SPECTRUM 2.850 · ATARI 5.990 · AMIGA 5.990 · PC 5.990







F - 29 RETALIATOR — ATARI 3.900 · AMIGA 3.900 · PC 3.900

GAUNTLET 3 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250

GAZZA 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

GUNSHIP + PIRATES — AMIGA 4.490 · PC 4.490

HAMMER BOY — CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA COMMODORE 1.500 · CINTA MSX 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500

HEROES OF THE LANCE — CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990

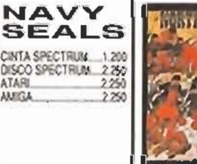
IRON LORD — CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.900 · AMIGA 3.900 · PC 3.900

KICK OFF 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.495 · AMIGA 3.495 · PC 3.495








KING QUEST V — ATARI 6.990 · AMIGA 6.990 · PC 6.990

LA PULGA 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850

LEMMINGS — ATARI 3.900 · AMIGA 3.990 · PC 3.990

MEGA PHOENIX — CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · CINTA MSX 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500

MERCS — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

MUNDIALES — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850

NAVY SEALS — CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

NORTE Y SUR — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250















PAK IN ACTION — ATARI 5.000 · AMIGA 5.000 · PC 5.000

PAK NUEVE EXITOS PC — PC 3.900

PAK PLATINUM — CINTA SPECTRUM 1.550 · CINTA AMSTRAD 1.550 · CINTA COMMODORE 1.550 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250

PAK SEGA MASTER MIX — CINTA SPECTRUM 1.750 · CINTA AMSTRAD 1.750 · CINTA COMMODORE 1.750 · DISCO SPECTRUM 2.850 · DISCO AMSTRAD 2.850

PAK TNT — CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA COMMODORE 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500

PAK TOP BY TOPO 2 — CINTA SPECTRUM 1.550 · CINTA AMSTRAD 1.550 · CINTA MSX 1.550 · DISCO SPECTRUM 2.950 · DISCO AMSTRAD 2.950

PANG — CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

PANZA KICK BOXING — CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500






POLE 500 C.C. — CINTA SPETRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850

POWERMONGER — ATARI 3.900 · AMIGA 3.900

PREDATOR 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

PREHISTORIK — ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500

PRO TENNIS TOUR 2 — ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500

REGRESO AL FUTURO 3 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250

SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS — ATARI 5.990 · AMIGA 5.990 · PC 5.990

SHADOW WARRIORS — CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250





SILENT SERVICE 2 — PC 6.990

SIM EARTH — PC 6.990

SKULL AND CROSSBONES — CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · CINTA MSX 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500

SPEEDBALL 2 — ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

SQUASH — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.450 · DISCO AMSTRAD 2.450 · ATARI 3.150 · AMIGA 3.150 · PC 3.150

SUPER OFF ROAD — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

SUPER MONACO — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

TOKI — CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250








TOUR 91 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.250

TOYOTA CELICA RALLY — CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

TRIVIAL PURSUIT — CINTA SPECTRUM 1.995 · CINTA AMSTRAD 1.995 · CINTA COMMODORE 1.995 · CINTA MSX 1.995 · DISCO AMSTRAD 2.750 · ATARI 2.750 · AMIGA 2.750 · PC 2.750

TURRICAN 2 — CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250

WAR ZONE — ATARI 2.500 · AMIGA 2.500

WRATH OF THE DEMON — ATARI 7.995 · AMIGA 7.995 · PC 7.995

SERIE MICROCLUB

Dos juegos para Amstrad CPC en disco por 1.900

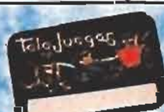
batman • robocop
cabal • operation wolf
tiger road • street fighter
dragon ninja • op. thunderbolt
renegade • target renegade
out run • road blasters
flying shark • galaxy force
bubble bobble • s. wonderboy
new zeland s. • rainbow island
crazy cars • supersports
arkanoid 1 • arkanoid 2
gauntlet 1 • gauntlet 2
chase h.q. • wec le mans
thunderblade • 1943
[illegible] • vigilante
indiana 1 • indiana 2
green beret • combat school
hypersports • match day 2
[illegible] • retorno del jedi

SERIE PC HITS

Juegos para PC a 1 200 pesetas.

STARDUST
TIGER ROAD
E MOTION
PLATOON
OUT RUN
ROBOCOP
ARKANOID
GAUNTLET
RAMPAGE
ABADIA DEL CRIMEN
MISION IMPOSIBLE 2
LIGHT CORRIDOR
LEADERBOARD GOLF
CHAMPION GOLF
INDIANA JONES
ERBE ITALIA 90
THUNDERBLADE
BARBARIAN

Si aun no eres telecliente, no te preocupes, con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.

NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

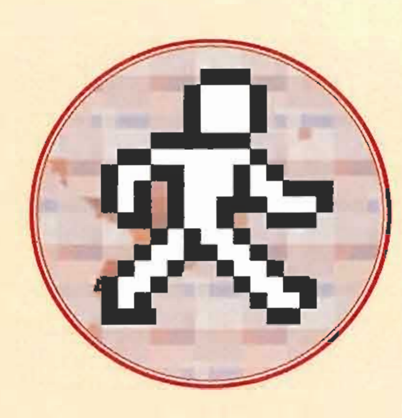
MODELO DE ORDENADOR

☐ CINTA SPECTRUM ☐ DISCO SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX ☐ DISCO MSX
☐ ATARI ST ☐ PC DE 5.25
☐ AMIGA ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

YO, NEXUS 7



"Yo, Sprite" (Parte uno)

Siempre me disparan en el mismo brazo. No sé por qué tienen esa manía. Yo sólo quiero alcanzar aquella plataforma donde me espera una fresquita lata de Coke que, por otra parte, además de refrescarme la garganta, aumenta el escaso nivel de energía en mis sistemas.

No hay manera. Estos tíos no se deben estar enterando muy bien de que "esto" es solamente un juego y que obedezco "órdenes" de ese gigantón del exterior. ¿Qué culpa tengo yo de ser un esclavo, un mandado en éste loco mundo de luces y destellos? Me hacen sentir como una pequeña marioneta, sin hilos pero con impulsos eléctricos que obligan a mis articulaciones a mecánicos y forzados movimientos algunos de los cuales son de esos de "pirueta" en los que más que un policía (el brazo armado de la ley) parezco un estúpido saltimbanqui del circo de los medio-mega (1).

Qué se le va a hacer. De todas maneras no he sido yo el que voluntariamente se ha metido en este follón de mil demonios. ¡Y dale! ¡Qué pesadito es el terrorista ese de las "bombitas". ¡Jo con tanta explosión! Ya, ya sé que para esto me pagan, pero no creo que por unos pocos bitis (2) sea necesario tanto esfuerzo y sacrificio. Claro que visto más positivamente qué sería de mí, pobre inmortal, si no me transformara en "sprite" cada cierto tiempo?

Desde luego es preferible "estar" en el decorado (3) aunque de vez en cuando te den más leches de la cuenta, a permanecer encerrado en las magnéticas y frías paredes de los floppys, en un sueño eterno e inerte.

Sí, eso es de agradecer. Lo que no comprendo demasiado bien es por qué los masters (4) tienen la mente tan retorcida y complican tanto la vida; aunque los peores son los controladores (5), esos sí que disfrutan "poniéndomelos de gargantilla" y enfrentándome a mil y un enemigos, algunos de los cuales hubiesen ganado el fétidus (6) al malo de la película. ¡Claro, como a ellos no les duele!

Sin embargo he de reconocer que tampoco se está tan mal aquí dentro. La verdad es que alguna compensación por tanta paliza habría de tener. Es agradable sentir esa "sintética-metamorfosis" que lo mismo nos convierte en Caballero-Medieval-machaca-zombies que en apuesto detective privado, o nos transforma de piloto de coches de carrera a temible pirata de los mares del sur. Está también la ventaja de viajar, sin billete, a preciosos paisajes y parajes, a maravillosos entornos multicolores e ingeniosos laberintos, donde el grafista plasma toda su creativa imaginación. Sí, eso no está mal.

Recuendo una vez en la que me convertí en un gigantesco monstruo antidiluviano. En aquella ocasión mi misión cosistía en destrozar las viviendas de los "humanitos" –controladores pequeños– que por allí asomaban, merendándose de paso sus automóviles y supermercados. ¡Eso sí que estuvo divertido! Por lo menos me desquité un poco el coraje, pensando que aquellos "pequeñines" no iban a dominar a ningún sprite más. Solamente fue una pasajera visita al mundo de los humanos. Minutos después me veía inmerso en los húmedos callejones de una gran ciudad disparando a diestro y siniestro a los malvados "capos" de una "malévola" organización. Y allí estaba yo, de nuevo, dándome de piñas contra mis enemigos de partida, además sin asegurar y sin paga extra.

De todos modos sigo pensando que los "peores" son los controladores. Sin duda. Cuando no tienen otra cosa que hacer, se parapetan detrás de la "muralla de cristal" y '¡hala!, que venga el prójimo a dárselas contra tanto infiel. Es dura la vida de esclavo. Peor es desde luego esperar en las filas del "desempleo".

Me vais a disculpar. Ahora tengo que cumplir un nuevo desafío. Me envían a una poblada selva donde los traficantes hacen de las suyas; creo que hay que interceptar un cargamento de chupa-chups de fresa y lunares amarillos o algo parecido. Ya os contaré la próxima cómo me ha ido. Ya veo encima de mi cabeza las letras de LISTO? ¡FIRE!

Rafael Rueda

(1) Medio-mega: Nombre despectivo con el que los Sprites identifican a los humano/usuarios.

(2) Bitis: Monedas de curso legal para Sprites y empleados de los videojuegos.

(3) Decorado: Vida interna en el videojuego. Mundo sintético.

(4) Masters: Los Creadores de programas. Programadores.

(5) Controladores: El Usuario. El Jugador. El que agarra el joystick.

(6) Fétidus: Premios equivalentes a los Oscars que se dan en el hábitat del Sprite a los más "feos" del barrio.

LA Otra PANTALLA



El Presidente honorífico de la Asociación para la Defensa del Lemming Indefenso, D. Rubén Nogueira Martínez, nos ha enviado una carta indignado con el trato que DMA y Psygnosis han dado a esta raza de simpáticos animalitos.

Junto a la misiva iba un disquette en el que se incluía una imagen de un Lemming que había participado en la creación del juego pero que consiguió escaparse a tiempo de las mazmorras de Psygnosis. Desde estas páginas nos hacemos eco de la queja y ya estamos comenzando la redacción de una carta abierta en la que vamos a pedir a Adena y Greenpeace que intercedan ante la ONU para que se declare al Lemming especie protegida de interés mundial. ¡Todo sea por preservar la naturaleza!

FORMIDABLE *que, por una vez, no parece que nuestro país esté quedándose a la zaga y los juegos de Rol estén conociendo un importantísimo desarrollo paralelo, aunque algo tardío, al que han tenido en el resto de los países de nuestro ámbito geográfico. Los recientes lanzamientos y traducciones auguran un importante futuro a esta nueva e interesante forma de jugar.*

LAMENTABLE *que se hayan acabado las vacaciones –lo mismo que os decimos todos los años y que nunca nos cansaremos de repetir–, y todavía nos queden hasta las próximas 12 meses, 365 días, 8760 horas, 525600 minutos... ¡socorro!*

Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías. Esta es nuestra dirección:

MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. Ctra. de Irún km. 12,400 28049 Alcobendas MADRID.



DARKMAN

Darkman, el hombre oscuro, vive una existencia oculta en la que destaca una única obsesión, vengarse de los que desfiguraron su rostro y le obligaron a esconderse entre las sombras. Sus odiados enemigos son dos de los más poderosos gangsters de la ciudad, los cuales controlan directamente la distribución de droga y el crimen organizado. Sus nombres son Durant y Strack, y Darkman no descansará hasta acabar con ellos y hacerles pagar con su vida el irreparable daño que le causaron.

La venganza de Darkman se estructura a lo largo de diversas fases que recogen algunas de las escenas más destacadas de la película. Son seis los niveles a recorrer, pero cuatro de ellos están precedidos por un curioso subjuego cuyo desarrollo pasamos a describiros.

Sobre una única pantalla fija varias columnas delimitan una serie de ventanas y pasillos cuya ubicación y tamaño varía para cada una de las cuatro ocasiones. Súbitamente, uno de los secuaces de Durant y Strack emerge de las columnas y recorre sin detenerse el espacio que le separa de la columna siguiente.

En el breve periodo de tiempo en el que el personaje queda visible debemos mover rápidamente un puntero con forma de cámara fotográfica y disparar junto al esbirro para sacar una fotografía lo más detallada posible.

Disponemos de 20 fotos y 99 unidades de tiempo, y el juego finaliza al agotarse el tiempo o al realizar la última foto, lo que nos obliga a sacar las fotos lo más rápidamente posible. Aunque este subjuego puede controlarse con el joystick recomendamos el uso del ratón para ganar en precisión y velocidad.

En ese momento las fotografías realizadas por Darkman son procesadas por un ordenador, el cual las amplía y extrae de ellas todos los datos disponibles sobre el personaje fotografiado.

En función del porcentaje del cuerpo del personaje que aparece en cada foto el ordenador les asigna una puntuación de 0 a 12 y va sumando las puntuaciones de todas las fotografías realizadas. Si conseguimos más de 70 puntos el ordenador podrá realizar una máscara que reproduzca con total fidelidad los rasgos físicos del personaje fotografiado, pero en caso contrario lo único que obtendremos será el mensaje "Insufficient data".

La utilidad de esta máscara se observa en la fase siguiente. Si disponemos de ella adoptaremos los rasgos físicos del personaje fotografiado y los enemigos de Darkman no le atacarán al confundirle con uno de sus compañeros. Por desgracia la máscara se difumina con facilidad, lo que significa que este periodo de inmunidad es bastante breve. A los pocos segundos Darkman volverá a adoptar su apariencia habitual y los secuaces de Durant y Strack comenzarán a atacarle.

En las seis fases del juego, –exceptuando claro está las recién descritas escenas de sesión fotográfica–, la parte inferior de la pantalla contiene, de izquierda a derecha, los siguientes marcadores: un gráfico que señala si Darkman dispone de una máscara, el número de vidas representado por unos sombreros (inicialmente disponemos de cuatro vidas), la puntuación, la energía restante y el tiempo que nos queda para completar el nivel, que al principio es siempre de 99 segundos.



Sed de VENGANZA

Oculto tras las sombras, protegido por la oscuridad que es ahora su hogar y su único consuelo, un hombre aparentemente siniestro esconde su rostro tras un vendaje. Su silueta alta y recortada se dibuja sobre los matices de la noche como la de un fantasma que oculta tras las vendas una cara desfigurada por el ácido. Un odio sin límites brota del corazón de este hombre ahora despiadado, que solamente guarda en su corazón deseos de venganza hacia los que le convirtieron en la horrible aparición que ahora es.

PRIMERA FASE

Tras intentar obtener su primera máscara, Darkman se interna en el barrio chino donde, según algunos rumores, va a producirse la entrega de una importante cantidad de dinero procedente de la venta de droga. El objetivo de nuestro protagonista consiste en recorrer las calles repletas de enemigos y conseguir la mayor cantidad de dinero posible antes de escapar hacia la autopista.

La acción transcurre linealmente de izquierda a derecha. Los enemigos, elegantes pistoleros vestidos con impecables trajes o musculosos rufiánes de no tan sofisticada imagen, atacan a Darkman en grupos de dos o tres personas.

El scroll de pantalla se detiene cuando hay enemigos en pantalla y en estas circunstancias Darkman no puede seguir avanzando, lo que le obliga a eliminar a todos sus atacantes lo más rápidamente posible mediante patadas o puñetazos, o incluso arrojándoles los cajones desperdigados por las calles. Algunos enemigos al ser atacados dejan caer billetes que, una vez recogidos, incrementan la puntuación de nuestro personaje.

Cerca del final del nivel hace su aparición un personaje de rasgos particulares que lleva en sus manos un maletín que contiene el dinero antes mencionado. Basta con derribar a dicho personaje para que el maletín pase a nuestro poder, pero deberemos volver a recogerlo cada vez que Darkman, tras recibir un golpe, lo deje caer al suelo.

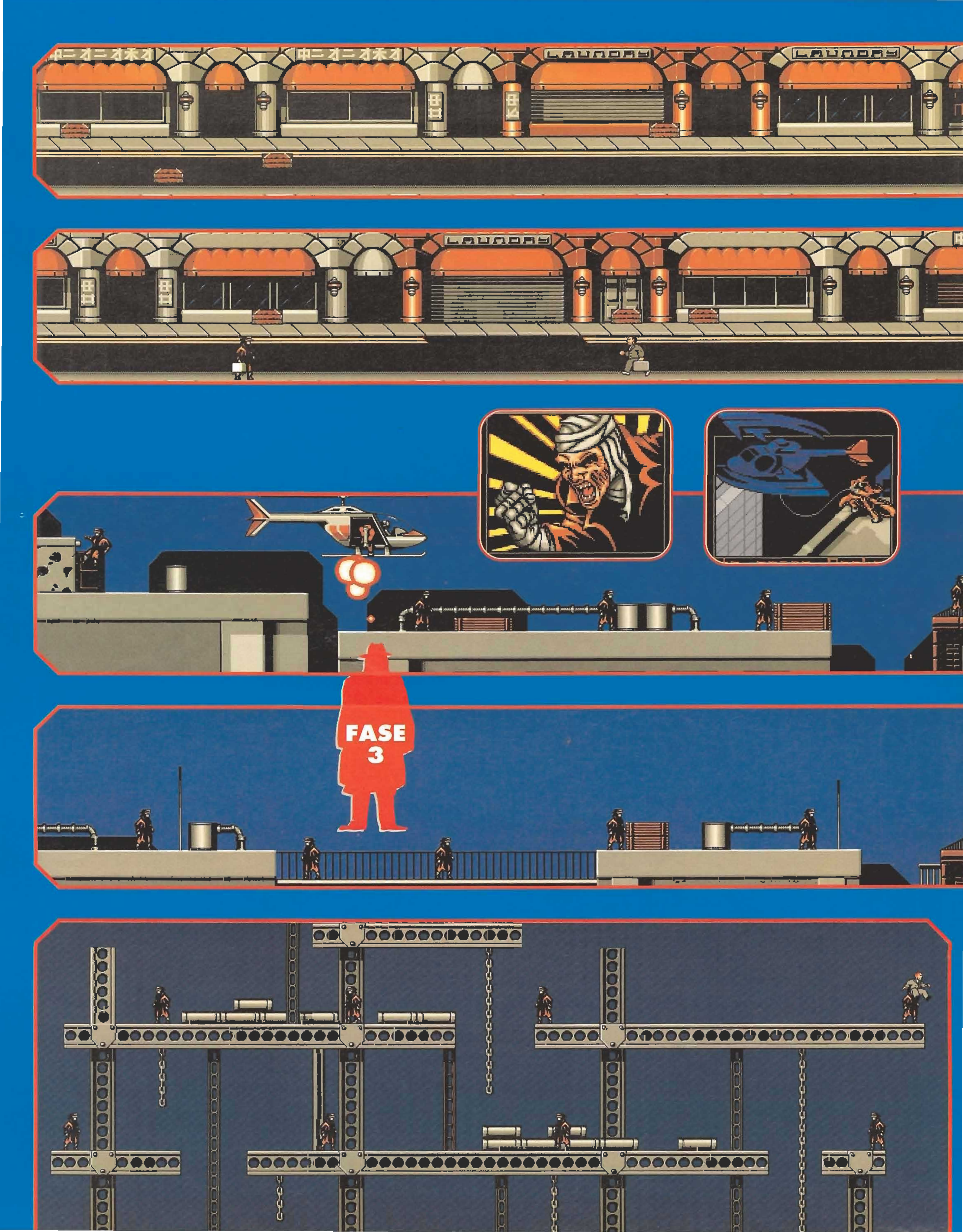
Al alcanzar el límite derecho del mapeado Darkman obtiene una bonificación por los segundos restantes y por la posesión del maletín lleno de dinero. Solamente si completamos la fase con el maletín en nuestro poder obtendremos la cantidad suficiente como para desbaratar los planes de Durant.

SEGUNDA FASE

Tras obtener una nueva máscara, Darkman comprueba que sus planes han sido descubiertos. Los secuaces de Durant le rodean en su propio refugio y Julie, su novia, es raptada por su odiado enemigo. Desbordado por la rabia y el rencor, Darkman lucha con una ferocidad sin límites para escapar de la trampa en la que se ha convertido su propia casa.

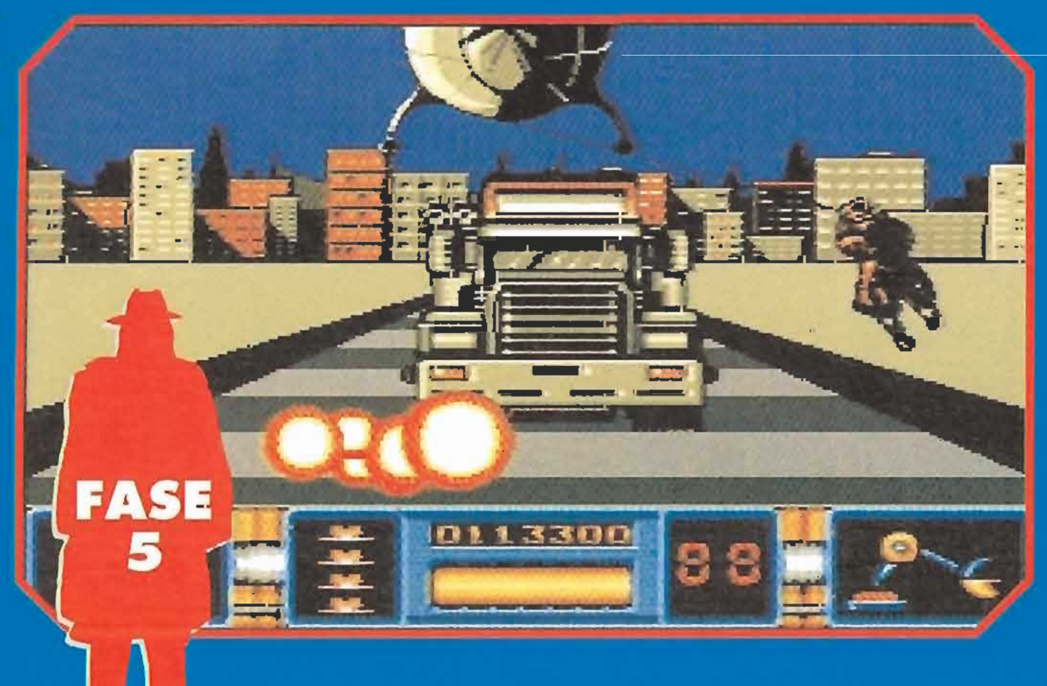
En esta ocasión el mapeado es bastante más complejo que en la fase anterior, pues Darkman debe abrirse paso hacia los pisos superiores de la casa hasta alcanzar el tejado. Sin embargo, la peculiar distribución de las escaleras que comunican los diversos pisos obliga a Darkman a recorrer las plantas de la casa de un extremo a otro.

Frente a objetos tan útiles como platafor-


LAUNDRY
LAUNDRY
LAUNDRY
FASE 3

FASE 1

MICRO Manía







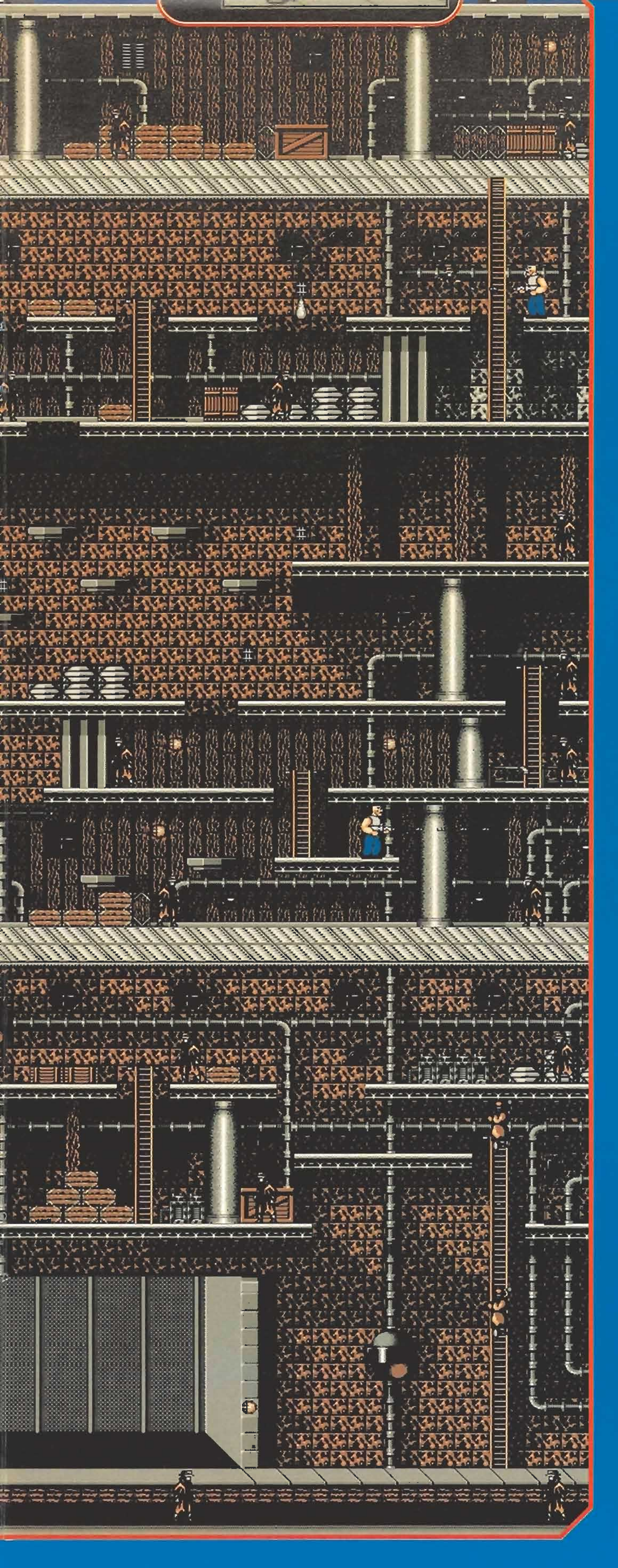


FASE 2



Darkman deberá recorrer seis fases repletas de obstáculos y enemigos hasta saciar su sed de venganza.


FASE
4



nas y cajas apiladas que permiten a Darkman llegar a zonas de otro modo inaccesibles, encontramos elementos muy peligrosos como escapes de gas procedentes de algunas tuberías y martillos neumáticos que pueden aplastar a nuestro amigo.

Hay tres tipos de enemigos diferentes reconocibles por el color de sus trajes, algunos de los cuales siguen teniendo la interesante costumbre de dejar caer el dinero, que nos apresuraremos a recoger, cuando son atacados.

Unas cápsulas negras con una letra "E" recargan la energía de Darkman, pero en algunas ocasiones se encuentran en lugares difíciles de alcanzar.

TERCERA FASE

Darkman llega al tejado del edificio donde se halla su laboratorio y decide alcanzar el lugar saltando de azoteas en azotea. Por desgracia uno de los helicópteros de Durant ha sido enviado a la zona donde se encuentra nuestro amigo e intenta acabar con él sin piedad lanzándole misiles.

Darkman debe recorrer de izquierda a derecha el peligroso camino que le separa del edificio donde se encuentra su laboratorio, pero debe ser muy hábil en el salto para evitar caer al vacío por los huecos existentes entre los diversos edificios.

Al mismo tiempo debe evitar a toda costa los misiles lanzados desde el helicóptero, pues no solamente le hacen perder energía sino que, lo que es peor, la onda expansiva de la explosión lanza a Darkman por los aires durante un breve periodo de tiempo, lo que en algunos casos puede suponer la caída al abismo.

Darkman carece de armas contra el helicóptero, por lo que debe limitarse a intentar adelantarse a sus movimientos.

CUARTA FASE

Darkman alcanza por fin su laboratorio, donde le queda aún tiempo para obtener una nueva máscara. A continuación desciende hasta los sótanos del edificio, donde abre la llave del gas y coloca un pájaro mecánico sobre un detonador para que actúe de bomba de tiempo y haga saltar el laboratorio por los aires en pocos minutos. Darkman se dispone a escapar antes de que tenga lugar la explosión, pero los secuaces de Durant han rodeado la salida y nuestro amigo llega a la conclusión de que su única forma de escapar consiste en volver a los tejados.

La estructura de esta fase es similar a la de la segunda en el sentido en que debemos intentar alcanzar los pisos superiores del edificio subiendo por las diversas escaleras, si bien el mapeado es bastante más tortuoso ya que en algunos puntos el camino no es todo lo lineal que cabría esperar.

No solamente deberemos enfrentarnos a los enemigos ya conocidos sino que en algunos lugares, generalmente junto a escaleras, deberemos eliminar o esquivar a unos feroces esbirros que disparan ráfagas de sus ametralladoras.

Las plataformas son bastante más frecuentes que en la segunda fase, y en algunas de ellas una caída al vacío puede obligarnos a repetir un largo camino. Los escapes de gas procedentes de algunos ventanucos restan energía a nuestro amigo, y algunos de ellos se encuentran en puntos estratégicos lo que les hace casi imposibles de evitar.

QUINTA FASE

Darkman alcanza el tejado del laboratorio pocos segundos antes de que tenga lugar la explosión y casi milagrosamente consigue lanzar una cuerda hacia un helicóptero manejado por el propio Durant. El helicóptero se eleva por los aires con su inesperada carga dejando atrás el laboratorio en llamas, pero Darkman es pronto descubierto.

Durant dirige el helicóptero a una autopista frecuentada por gran cantidad de coches y camiones y comienza a disparar contra nuestro amigo para intentar arrojarle al vacío. Suspendido de la cuerda, Darkman se encuentra en una situación insostenible. Frente a los misiles procedentes del helicóptero y al riesgo de choque contra los vehículos que circulan por la autopista su única posibilidad consiste en intentar esquivar a unos y otros balanceando adecuadamente la cuerda hacia la izquierda o la derecha.

Por tanto Darkman deberá vigilar los peligros procedentes de ambas direcciones para evitar los impactos que le harían perder gran cantidad de energía.

Sin embargo, esta desesperada situación va a tener un final casi imprevisible. Darkman consigue alcanzar la escalerilla de un camión cisterna y agarrarse a ella poco antes de llegar a un puente que cruza la autopista. Demasiado ocupado intentando acabar con nuestro amigo, Durant no se fija en la presencia del puente hasta que es demasiado tarde. Un ruidoso choque y una violenta explosión pone punto final a las fechorías de Durant, uno de los más odiados enemigos de Darkman.

SEXTA FASE

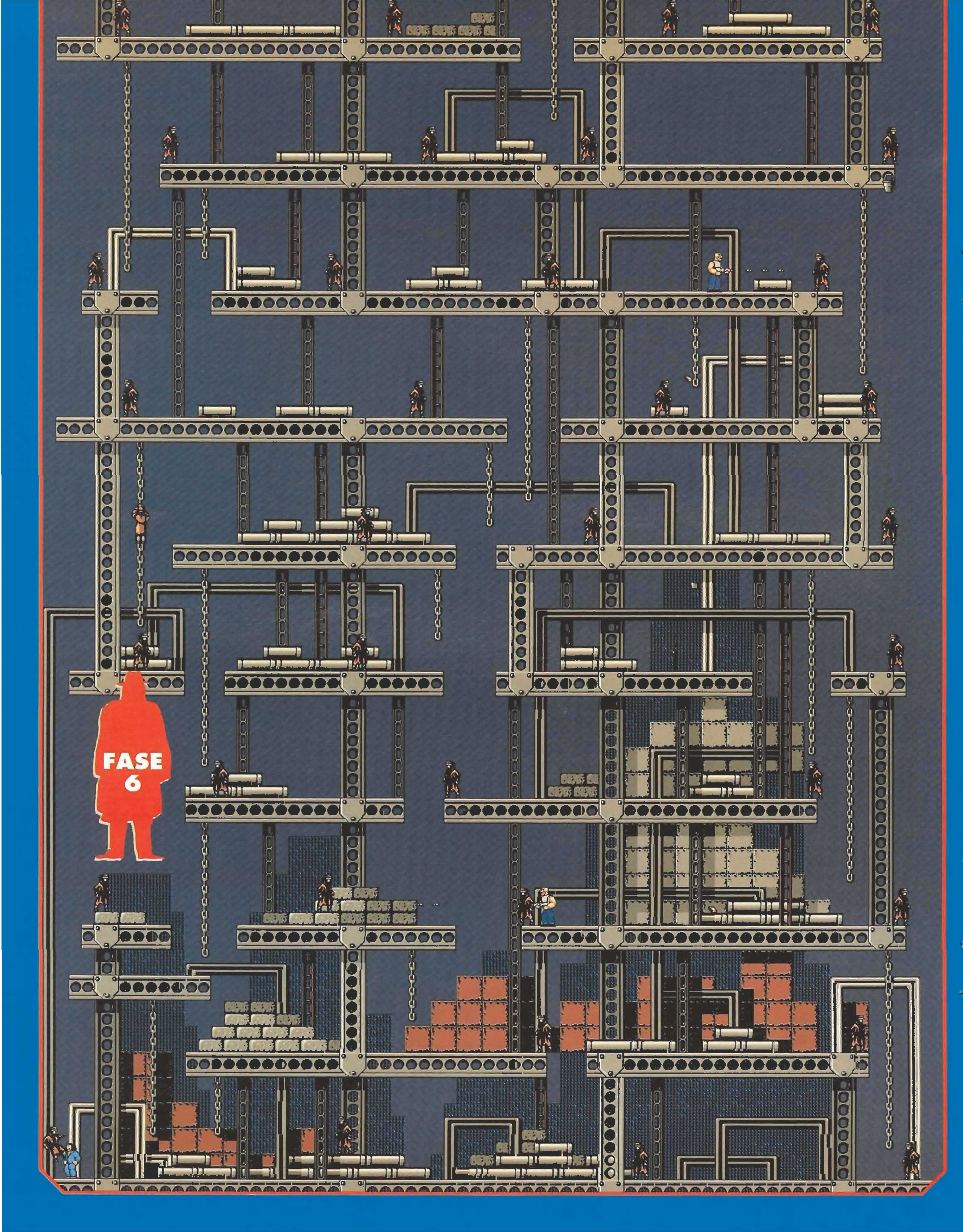
Esta sexta y última fase, que viene precedida por una nueva sesión de fotografía, transcurre en un edificio en construcción en lo más alto del cual Strack mantiene prisionera a Julie. Con una estructura similar a las fases segunda y cuarta, este último nivel consiste también en alcanzar el piso más alto del edificio utilizando en esta ocasión no escaleras sino gruesas cadenas que cuelgan de las vigas de los pisos superiores.

Cajas amontonadas por las diversas plantas del edificio permiten en algunas ocasiones acceder a puntos importantes y es preciso evitar el contacto con algunos objetos que caen de los techos.

El camino es bastante irregular, pero dado que consiste básicamente en subir no ofrece demasiadas dificultades de orientación. En muchas ocasiones si el recorrido se interrumpe lateralmente basta con intentar avanzar en dirección opuesta hasta encontrar una nueva cadena que nos permitirá seguir ascendiendo.

Darkman alcanza finalmente el último piso y, tras caminar un corto trecho hacia la derecha, se enfrenta con Strack en un último y mortal combate. El rencor acumulado ante ese odioso ser que fue el responsable de su rostro desfigurado y el recuerdo de la afrenta sufrida por su querida Julie multiplica las fuerzas del hombre oscuro. En una indescriptible escena llena de violencia y venganza, Darkman arroja a Strack al vacío y lo precipita a la muerte tras una terrible caída. En una especie de ruptura con el pasado, Darkman se libera de las vendas que cubren su rostro y contempla desde las alturas su obra sangrienta.

P. J. R.


FASE
6

¿Qué razones impulsan a las compañías españolas a prescindir del gran número de fantásticos dibujantes de cómic nacionales, situados entre los mejores del mundo, en sus produccciones informáticas ?

¿Cuándo sabremos definitivamente si el SAM sobrevivirá y se convertirá en una alternativa al Spectrum?, quizás a eso estén esperando los distribuidores para traerlo hasta nuestro país.

¿Cómo es que dos compañías como Topo y Dinamic, que hasta hace unos meses nos sorprendían constantemente con fichajes de conocidos ases del deporte, llevan un tiempo sin anunciar nuevos lanzamientos?

¿Por qué en nuestro país no se distribuyen, ni siquiera como algo muy especial reservado para una interesada minoria, ordenadores como el Arquímedes o el FM Towns, comercializados ya en otros lugares?



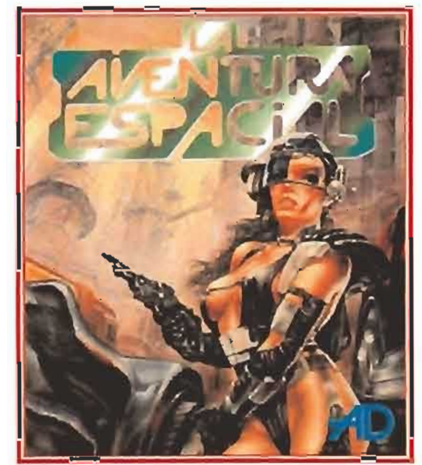
¿Sabías que...?

Boots, una cadena de tiendas de las más importantes de Inglaterra, se ha negado a vender por separado los juegos en cinta para los ordenadores de ocho bits. Como consecuencia de su decisión y para que os hagáis una idea de su influencia, dentro de poco los programas para Amstrad y Spectrum van a aparecer en el mismo cassette. De esta forma se intentará paliar el problema del gran espacio necesario para el software de entretenimiento, que amenaza, debido a la diversificación de sistemas, con "comerse" el resto de las secciones de las grandes superficies británicas. ¿Ocurrirá aquí lo mismo?

El HUMOR de Ventura & Nieto



Busca las diferencias





Miguel Lara, un lector de Gandía, nos ha enviado unos recortes de prensa en los que ha detectado una extraña y curiosa coincidencia que seguro que más de uno, fundamentalmente quienes sean aficionados a la ciencia ficción, también habrá notado.

En una de las imágenes podéis ver la carátula del juego «La Aventura Espacial» de AD y en la otra la portada del libro "Cuando falla la gravedad", escrito por G. L. Effinger. Que nadie piense mal, la cosa tiene una explicación muy sencilla. La mayor parte de los dibujantes profesionales suelen venden sus trabajos a agencias que son las encargadas de negociar a su vez quién empleará las ilustraciones. Esto significa que si nosotros compramos los derechos para utilizar un dibujo durante un tiempo y con un fin concreto, transcurrido ese tiempo cualquier otro puede volver a repetir la operación y ocurrir lo que ha sucedido en este caso. Así que L. Royo, el autor del dibujo original, no ha sido plagiado, simplemente sus dibujos han sido empleados en dos tipos de producto diferentes.

AVALANCHA EN LA REDACCION



El otro día ocurrió un grave accidente en nuestra redacción. Una de las montañas de juegos, donde acumulamos los programas que recibimos y que no nos da tiempo a archivar, se derrumbó, atrapando bajo su peso a uno de los redactores que en esos momentos pasaba junto a ella. Avisados los bomberos, tras varias horas de duro trabajo se consiguió liberar al pobre infeliz. Gracias a Dios su estado no reviste gravedad aunque no cesa de repetir los nombres y direcciones de los programadores de los juegos que casi le aplastan mientras acaricia una escopeta del 36. Como veis incluso esto de trabajar en el mundo del videojuego tiene su riesgo, de momento, los que todavía estamos enteros nos hemos negado a seguir "currando" si no es bajo la protección de un casco.



R.B.I. TWO BASEBALL
DOMARK
TENGEN
R.B.I. BASEBALL
TNT
XYBOTS
DRAGON SPIRIT
Hard Drivin'
TOOBIN'
APB
Skull & Crossbones
R.B.I. BASEBALL
R.B.I. establece un nuevo estándar en las simulaciones de béisbol.
Un juego muy sencillo, en él realmente podrás sentir el sonido de la pelota al chocar contra el bate cuando lances un buen golpe y empieces a correr. Gírate para lanzar una bola rápida o utiliza tus trucos para enviar globos ralentizados. Ponte el guante y tírate a por las bolas o intenta pillar a los corredores entre las bases.
C64, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI, AMIGA y PC
T.N.T. COMPILACION
Este pack contiene 5 estupendos juegos:
HARD DRIVIN'
La simulación de coches definitiva.
Experimenta los riesgos y emociones de unas carreras de coches tridimensionales y realistas.
TOOBIN'
Practica el Toobing con los mejores. Navega por los rápidos y comprueba los desafíos del agua para tener un día lleno de acción.
APB
Un loco juego de policías y ladrones. Persecuciones a alta velocidad, peligrosos arrestos y disparos en una chiflada acción animada.
DRAGON SPIRIT
Abrete camino en los cielos en un frenético vuelo de locura y destrucción. Una misión a vida o muerte.
XYBOTS
El más reciente juego de doble acción y pantalla dividida. Mantente por delante de los mortales robots.
C64, AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA y ATA
SKULL & CROSSBONES
Es hora de demostrar tu hombría en una sangrienta batalla a muerte con el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con tus viejos camaradas Red Dog y One Eye.
C64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI
HYDRA
HYDRA
En el futuro los terroristas son los amos de los cielos y de los mares.
Cuando existen paquetes especiales de alto secreto que tienen que llegar como sea a su destinatario, el único correo al que pueden acudir los gobiernos eres tú. Tu nombre secreto: HYDRA.
SPECTRUM, AMSTRAD, AM y ATARI
DRO SOFT
DRO SOFT
Moratin 52, 4º drcha. - 28014 Madrid
Telf (91) 450 89 64



Un aspecto insólito para un juego de boxeo

SPORTS 4D BOXING

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **AMIGA, ATARI**
- V. Comentada: **PC**
- T. gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**

Hacía ya algún tiempo que no veíamos ningún juego de boxeo. Si no nos falla la memoria, el último fue uno llamado «The Champ» y no tenía ningún parecido con éste que ahora nos trae Mindscape. Un super-programa que parece de otra galaxia y que es de lo mejor que ha aparecido para Pc en los últimos meses. ¿No nos crees? Pues continúa leyendo.

Antes de entrar en materia debemos hacer una puntualización, «Sports 4D Boxing» no es simplemente un arcade, está conceptuado y desarrollado como un complejísimo simulador. No hay más que ver las pantallas que aparecen en la caja del programa para darse cuenta de que nos encontramos ante algo completamente diferente a todo lo visto hasta ahora.

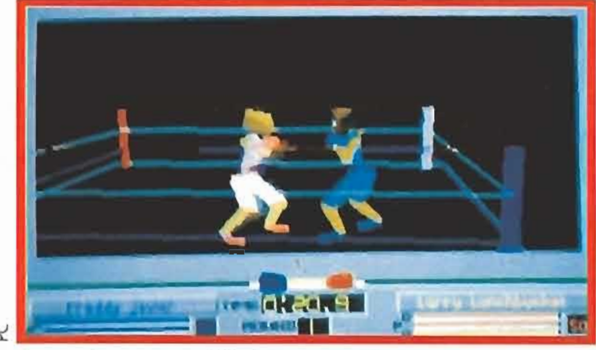
Mindscape ha realizado un programa rápido y adictivo a base de gráficos vectoriales sólidos, al estilo de los clásicos simuladores de vuelo, y ha conseguido que el resultado final alcance unas elevadísimas cotas de calidad.

Calidad que, debido a las pretensiones del juego, únicamente podrán disfrutar completamente aquellos de vosotros que tengáis un potente equipo, pues aunque «Sports 4D Boxing» funcione con todo tipo de tarjetas gráficas, es un programa tan complejo que sólo con un AT como mínimo podréis conseguir la suficiente fluidez gráfica como para que todo corra con la velocidad necesaria.



PC

Durante el combate es posible cambiar el punto de vista para observar con detalle nuestros movimientos.



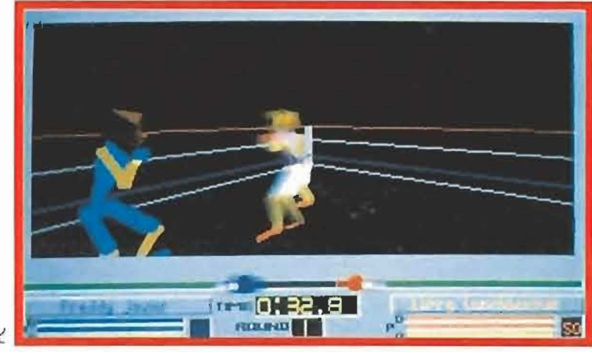
PC

Las opciones son múltiples y es posible desde elegir al contrincante al número de asaltos o la modalidad de combate.



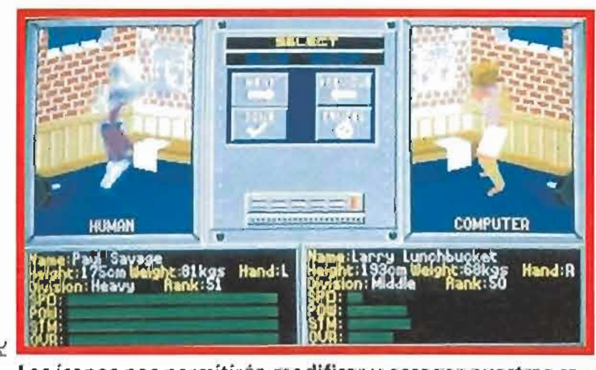
PC

Una grabación nos mostrará al final de cada encuentro nuestra actuación para estudiar los posibles errores.



PC

Dotándoles de un aspecto insólito para un juego de estas características, los gráficos tienen gran calidad.



PC

Los iconos nos permitirán modificar y escoger nuestras características y las de los implacables contrincantes.



PC

Sin dejar de ser muy adictivo este «Sports 4D Boxing» se acerca más a la simulación que a los simples arcades.

"Upper cuts", "ganchos" y algo más

Para jugar con «Sports 4D Boxing» primero deberemos escoger la imagen del boxeador, su nombre y las cualidades que deseemos entrenar. Tras elegir nuestro aspecto físico pasamos a una pantalla donde veremos todas las características del resto de los luchadores que pelean por el título. Por supuesto, nosotros comenzamos en el último lugar de la lista y únicamente tras ganar un combate podremos conseguir que nuestro nombre gane puestos en el ranking.

Durante el combate podremos elegir cualquier perspectiva para ver el ring, e incluso observarnos con los ojos de nuestro contrincante.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Si pensáis que la fuerza bruta es la única cualidad que os hará campeones estáis completamente equivocados. Con un buen juego de piernas conseguiréis acorralar a vuestro contrincante en una esquina y allí machacarle.***
- ***¿Recordáis «Rocky»? Poned mucha atención al unodos porque con una buena cadencia en la forma de golpear conseguiréis mucho más que buscando el puñetazo-K.O.***
- ***Limitar la inteligencia de los contrarios es un buen truco para poder enfrentarse a algunos campeones que os enseñarán muchas cosas para el campeonato definitivo. Al principio será de gran ayuda, sobre todo en la modalidad de combate contra el ordenador.***

«Sports 4D Boxing» posee la elevadísima cantidad de movimientos diferentes, veintitres para más datos, lo que os dará una idea de la versatilidad lograda en el programa.

También incluye, para cuando termine la pelea, una opción de "vídeo", en la que podremos repasar, desde cualquier ángulo y a cualquier velocidad, los últimos minutos del combate. Una magnífica iniciativa de los programadores que nos va a permitir aprender de nuestros errores para superarnos en futuros enfrentamientos.

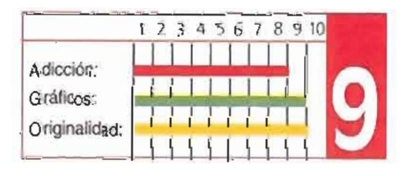
No creáis que el juego únicamente tiene las opciones que acabamos de comentaros. ¿Os parecían pocas? También debéis incluir: la posibilidad de jugar entre dos humanos, elegir el número de asaltos y su duración, pelea de entrenamiento o competición, grabar y cargar partidas, uso de tarjetas de sonido, Soundblaster, Roland y AdLib, utilización de ratón, joystick o teclado, control sobre la inteligencia del boxeador contrario... y alguna más que nos dejamos en el tintero.

¿Quién da más?

«Sports 4D Boxing» es, sin ninguna duda, el programa más completo de los últimos meses. Si Mindscape erró con «Days of Thunder» no tenemos más remedio que descubrirnos ante lo que es, en nuestro humilde parecer, el mejor juego de boxeo informático que ha aparecido en el mercado hasta el momento. Es una lástima que todavía no estén disponibles las versiones para St y Amiga porque podría ser sin duda uno de los bombazos de este 1991.

Un elevadísimo número de posibilidades, acompañadas por una facilidad de manejo que no suele ser habitual, soberbios gráficos en cualquier tarjeta, sonido y efectos casi perfectos y adicción a tope. Un juego que no puede faltar en ninguna programoteca. ¡Tres hurras por Mindscape!

J.G.V.



RECOMENDADOS

1. **DARKMAN**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C-64, Atari St, Amiga, Pc)*



2. **HAMMER BOY**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, C-64, MSX, St, Amiga, Pc)*



3. **BRAT**
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga)*



4. **ATOMINO**
PSYGNOSIS *(C64, Atari St, Amiga, Pc)*



5. **WARZONE**
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*



6. **SPORTS 4D BOXING**
MINDSCAPE *(Pc)*



7. **SPEEDBALL 2**
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga, Pc)*



8. **CYBERCON III**
U.S.GOLD *(Atari St, Amiga, Pc)*



9. **STORMBALL**
MILLENNIUM *(Atari St, Amiga,Pc)*



10. **LONE WOLF**
AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, C-64, MSX)*



11. **¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?**
BRODERBUND *(Amstrad, Amiga, Pc)*



12. **TITANIC**
TOPO SOFT *(Pc)*



13. **CAPTIVE**
MINDSCAPE *(Atari St, Amiga, Pc)*



14. **SIMULCRA**
MICROSTYLE *(Atari St, Amiga)*



15. **MERCS**
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga, Pc)*



16. **BUILDERLAND**
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga)*



17. **TOUR 91**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX, Pc)*



18. **LA PULGA 2**
OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Pc)*



19. **ARACNOFOBIA**
TITUS *(Pc)*



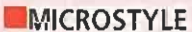
20. **PREHISTORIK**
TITUS *(Atari St, Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales. Es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Malditos virus

SIMULCRA

Quizás los nombres de Steve Turner, Andrew Braybrook, Dominic Robinson, y Darren Eteo no os suenen de nada. Pero tal vez si os decimos que en el "curriculum" de estos genios de la programación se encuentran programas de la categoría de «Avalon», «Uridium», «Rana-rama» o «Dragontorc» seguro que ya os imagináis que «Simulcra», su última creación, no es sólo un juego más, y estáis en lo cierto.



■MICROSTYLE
■Disponible: **AMIGA, ATARI**
■V.Comentada: **AMIGA**

Simulcra es el nombre de un centro de entrenamiento militar de un futuro no demasiado lejano en el tiempo. Un lugar en el que los pilotos de las modernísimas máquinas de guerra del siglo XXI se preparan para el combate contra la poderosa Alianza del Este.

En «Simulcra» se produce una simbiosis casi perfecta entre el escenario y el soldado, –conectados entre sí por un sofisticado chip biológico–, los ordenadores del centro son capaces de adaptarse al nivel de entrenamiento del usuario y actuar en consecuencia.

El problema es que los espías enemigos, miembros de la Alianza del Este, han introducido un virus en las computadoras que gobiernan «Simulcra». Si éste no es desactivado a tiempo todos los programas del complejo quedarán destruidos y los soldados, debido a su conexión con ellos, sufrirán también en sus cerebros los efectos de la desastrosa "infección".

La Alianza del Este puede apoderarse del mundo libre. Solo tú puedes llegar al último nivel de entrenamiento de «Simulcra» y desactivar el virus.



"¡Fuego el uno !"... y la torre de control quedará destruida completamente.



Hay muchos tipos de enemigos diferentes y según avancemos serán más difíciles de eliminar.



Existen zonas más complicadas de atravesar en las que deberemos poner a prueba nuestros reflejos.



Una de las torres que suministran la energía a las líneas de fuerza está en nuestro punto de mira.

Las apariencias engañan

Si leemos el manual que acompaña al juego, –por cierto no demasiado bien traducido e incomprensible en algunos puntos–, «Simulcra» parece un programa altamente complejo. Sin embargo, y tras las primeras partidas, nos daremos cuenta de que este nuevo lanzamiento de Microstyle es nada más y nada menos que un arcade con un aspecto muy peculiar, pero no tan complicado como en principio podría pensarse. Este cuenta además con una serie de características que le diferencian claramente de cualquier otro matamarcianos que haya caído en los últimos meses en tus manos.

Nuestra misión es desactivar una serie de líneas de fuerza que impiden el paso a nuestro vehículo destruyendo las torres generadoras que encontraremos en sus extremos.

Cada nivel posee un determinado número de barreras electrónicas y cuando las hayamos destruido comenzaremos una nueva fase. Por todo el mapeado están situados los robots atacantes que manejan los ordenadores de «Simulcra» y deberemos enfrentarnos a ellos si no queremos que nos destruyan en cuanto nos descuidemos.

Al eliminarlos aparecerá en su lugar un "polígono" de color gris que, si lo recogemos, nos proporcionará ciertas ventajas. Entre ellas destacaremos misiles teledirigidos, escudos, potencia para el motor, combustible para convertir nuestro tanque en un avión y planear hasta nuestro objetivo...

Una gran calidad

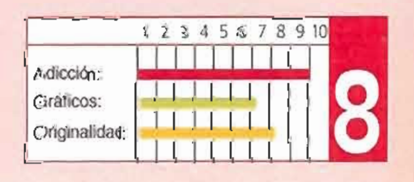
No hay mucho más que contar sobre «Simulcra», al menos desde el punto de vista del juego. No ocurre lo mismo si examinamos la parte técnica.

Graftgold, el equipo de programación del juego, ha conseguido un arcade rápido y adictivo, con un scroll muy curioso en el que lo que rota es el escenario y no nuestra nave. Los gráficos, –muy similares a los del clásico «Virus»–, no son especialmente buenos pero cumplen perfectamente su misión.

«Simulcra» destaca sobre todo por su nivel de dificultad, porque éste parece "testeado" de tal forma que permita jugar un buen rato al más inexperto y se convierta en todo un desafío para el que lleve ya muchos arcades a cuestas.

Lo nuevo de Microstyle es un juego "diferente", dedicado a aquellos que buscan arcade pero en pequeñas dosis y que pasan de conversiones de máquinas recreativas o de programas super-complicados. Turner, Robinson y compañía saben que hay un tipo de público que demanda juegos de alta calidad con los que pueda pasar un buen rato y que no desea arcades en los que llegar más allá de la primera pantalla pueda costarles un ataque de nervios. A ellos está recomendado «Simulcra».

J.G.V.





Un tesoro en tus manos

TITANIC

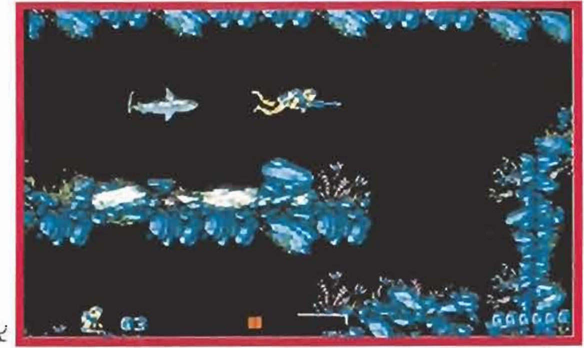
- **TOPO**
- Disponible: **PC**
- V. comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**

Ya os anunciamos hace algunos meses las intenciones de Topo de convertir algunos de sus éxitos en ocho bits para los ordenadores compatibles. Como primer fruto de esa labor desfiló recientemente por nuestras páginas una excelente versión de «Silent Shadow»

Le llega ahora el turno a un juego no menos significativo en la trayectoria de Topo, «Titanic»; toda una excitante mezcla de arcade y videoaventura que para esta ocasión ha visto notablemente alterados sus planteamientos originales.

Aunque en principio nuestra misión es exactamente la misma, –esto es, localizar el lugar donde se produjo el naufragio más trágico y recordado de la historia de la navegación, y proceder a indagar en el interior del casco del barco en busca de maravillosos tesoros ocultos– hay algunas diferencias que lo alejan en parte de la versión original.

La más evidente es probablemente el número de fases. Tal vez recordéis que en sus versiones de 8 bits el juego constaba de dos fases, –una primera que se desarrollaba a lo largo de unas angostas y peligrosas cavernas submarinas, y una segunda que tenía ya lugar en el interior del propio Titanic–. Nuestro objetivo final consistía en abrir la caja fuerte oculta en el barco, para lo cual debíamos recoger previamente un cierto número de cartuchos de dinamita además de vigilar el estado de nuestras reservas de oxígeno y munición.


La calidad gráfica del juego es muy superior a la que tenían en su día las anteriores versiones de ocho bits.


En esta versión Pc, Topo ha añadido diversas innovaciones, como estos buzos que nos atacarán persistentemente.

En esta versión Pc el juego consta de un total de cuatro fases, tres primeras compuestas de nuevo por laberintos submarinos que debemos recorrer en busca del camino correcto hacia el Titanic, en cuyo interior, y dando forma a la cuarta fase, nos veremos la cara contra un gigantesco pulpo al que sólo podremos eliminar tras acertarle repetidas veces en los ojos con nuestros disparos.

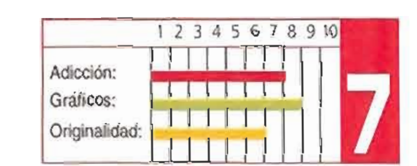
De nuevo nuestras principales preocupaciones serán los continuos ataques de la hostil fauna del lugar (si bien encontraremos algún que otro competidor poco dispuesto a permitirnos triunfar en nuestra labor), junto con la necesidad de reponer periódicamente nuestras reservas de oxígeno recogiendo las bombonas abandonadas por el mapeado.

Afortunadamente, lo que permanece inalterable en el juego es su excelente calidad técnica, con mención especial para los gráficos, francamente espectaculares para VGA.

La jugabilidad está presidida por lo que en principio puede parecer un grado de dificultad excesivo, si bien como en la mayoría de los arcades la práctica acabará por convertirse en nuestro mejor aliado con vistas a conseguir completar nuestra aventura.

En definitiva, Topo ha intentado ir más allá de realizar una simple conversión y lo ha conseguido con creces, porque este «Titanic» es uno de los mejores arcades que en la actualidad puedes encontrar para tu Pc.

J.E.B.





¡Mira por donde andas!

BUILDERLAND

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, ATARI, AMIGA,**
- V. comentada: **ATARI**

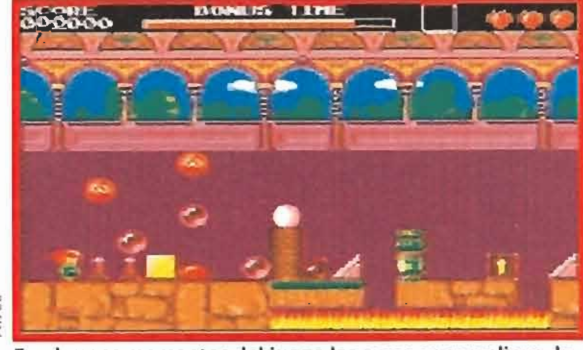
Loriciel vuelve a la carga con un programa verdaderamente curioso. Una extraña mezcla entre arcade y habilidad en la que nuestra misión es en cierto modo construir y no sólo destruir.

Aunque todo parecía muy tranquilo, en «Builderland» se estaba preparando una buena batalla porque el malvado mago Melzak estaba dispuesto a dejar el país arruinado, matando a todo bicho viviente y destruyendo los cultivos. Sin embargo, no contaba con la valentía de sus habitantes que, luchando contra el invasor, consiguieron hacerle huir. Allí, oculto entre sombras, Melzak, poco a poco iba recuperando sus fuerzas. Los Builderlandianos sabían que un ejército no podría llegar hasta el mago con sigilo como para pillarle por sorpresa, pero una sola persona sí podría tener éxito en la misión. Tenían poco tiempo y buscaban un valiente que fuera capaz de llegar hasta Melzak y destruirle ¿Quieres serlo tú?

«Builderland» es un programa fuera de lo común. Tiene un elevado nivel de adicción y resulta original. Nuestro objetivo es, mediante un cursor que aparece en la pantalla,eliminar los obstáculos que nuestro héroe encontrará por el camino.

Para ello colocaremos las piezas que hallemos, en los lugares donde más falta haga. Así pues taparemos agujeros, construiremos puentes sobre abismos o simplemente haremos estallar bombas que encontremos a nuestro paso.


Lo peor de Builderland es la baja calidad gráfica que posee. Podría haber quedado mucho mejor.


En algunos momentos del juego las cosas se complican demasiado y el nivel de dificultad resulta excesivo.

La mayor dificultad que tendremos que afrontar será el tiempo que cómo os podéis imaginar que no va a sobrar.

También hay objetos que recoger por el camino que nos darán ciertas ventajas sobre algunos obstáculos. E incluso existen los típicos enemigos de final de fase ante los que deberemos pelear para conseguir avanzar.

En «Builderland» váis a encontrar diversión de la buena. Aun así vamos a tirar un poco de las orejas a los programadores porque aunque la idea del juego es muy interesante, su realización técnica deja bastante que desear.

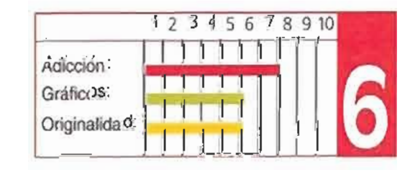
Es imperdonable que no se haya previsto la utilización del ratón o que los gráficos del juego no sean nada del otro mundo, por ejemplo, una casi total carencia de fondos. O que el sonido, habitualmente muy cuidado en los programas franceses, se limite a un par de efectos y una melodía machacona de la que únicamente nos libraremos bajando el volumen del monitor.

«Builderland» podría haber sido un arcade sensacional, se nota que está hecho con imaginación, sin embargo, le falta ese algo que tienen los juegos en los que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle.

Esta vez Loriciel nos ha defraudado. Esperábamos algo más de una de las compañías punteras del videojuego europeo que se ha ganado a base de buen hacer un reconocido prestigio.

De cualquier forma, «Builderland» tampoco es un mal programa. Sólo que a nivel técnico tiene algunos fallos evidentes que deberían haberse corregido.

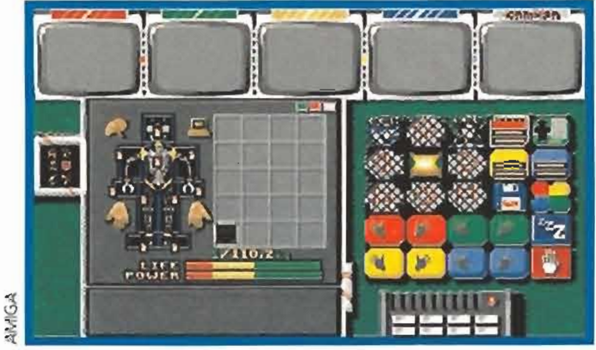
J.G.V.



La gran escapada

CAPTIVE

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **ATARI, AMIGA PC**
- V. Comentada: **AMIGA**



«Captive» incorpora muchas novedades que van a encantar a todos los amantes de los juegos de rol.

Los gráficos están tan bien realizados que casi parece que una película esté desfilando ante nuestros ojos.

Si os gustaron «Bloodwych» o «Dungeon Master», –juegos estos imprescindibles en la colección de los aficionados a los RPG–, «Captive» os gustará más aún, ya que incorpora nuevas opciones que le harán mucho más ameno y entretenido de lo que ya es por sí mismo. Mindscape ha creado un juego de rol con un argumento muy interesante que ambienta perfectamente el juego.

En «Captive» controlamos un grupo de androides por medio de un sistema de control remoto con el único objetivo de escapar de una cárcel con la ayuda de los robots.

En él encontramos dos fases de juego: la terrestre y la cósmica. La fase terrestre se desarrolla en los diferentes planetas en los que vamos aterrizando, y la cósmica en el espacio exterior de planeta en planeta en busca de el objeto que ayude a los robots a rescatarnos de la cárcel en la que fuimos encerrados injustamente por un delito que jamás cometimos: traicionar a la comunidad galáctica.

Los gráficos son muy buenos, con una definición extraordinaria. La animación está bastante bien lograda con algunos detalles sobresalientes –el realismo con el que los dinosaurios se mueven es realmente increíble–. El sonido es también muy bueno, los gritos son muy realistas, dando la sensación de que alguien está siendo atacado y está perdiendo la fuerza vital.

Si hay algo que destacar de «Captive» es su sistema único que permite intercambiar los miembros de los personajes entre sí. De este modo si uno muere, y otro tiene una pierna dañada, un brazo mal y la cabeza casi destruida, se le pueden implantar las partes de otro personaje muerto, si no se encuentran en muy malas condiciones.

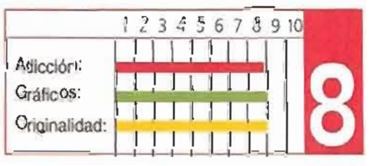
También se pueden intercambiar los chips cerebrales entre los cuerpos para hacer que los que son diestros en el manejo del armamento tengan un cuerpo habilitado para el combate. Este detalle consigue que el juego gane en agilidad y multiplica la adicción al generar diferentes partidas constantemente

También se puede subir la habilidades de los androides mediante la experiencia acumulada al eliminar monstruos o descifrar complicados enigmas o incluso saber cuándo hay que huir para que un fiero dinosaurio no nos mate entre sus afiladas fauces o un furioso robot gigante destroce a nuestros androides con sus manos.

En definitiva «Captive» es un RPG en toda regla con gráficos muy bien hechos y un sonido que no es menos. Además incorpora conceptos revolucionarios que nunca antes se habían visto en otros RPG's, tales como el intercambio de partes del cuerpo entre personajes y que nunca muere un personaje totalmente siempre que esté su chip cerebral; el personaje podrá morir una y otra vez pero será perfectamente posible buscar un repuesto para él.

Una buena forma de acercarse a este género tan apasionante como divertido. ¡Palabra de jugador profesional!

M.E.P.





Deporte cibernético

STORMBALL

■ MILLENNIUM
■ Disponible: **AMIGA, ATARI y PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Siguiendo los pasos de juegos tan conocidos como «Speedball» o «Master Blazer», Millennium nos trae ahora el programa deportivo futurista más adictivo de los últimos tiempos. Además, firmado por Paul Carruthers, creador de «Archipelagos» y «Resolution 101», toda una garantía de calidad que se nota en «Stormball» de principio a fin. Veamos en qué consiste este deporte que muy probablemente volverá locos a nuestros bisnietos.

Hay pocos hombres capaces de llegar a ser jugadores de Stormball. Se necesitan una serie de cualidades muy difíciles de alcanzar. Sólo una vida dedicada en cuerpo y alma desde muy joven al entrenamiento es capaz de forjar los musculosos cuerpos capaces de los más ágiles movimientos y las más potentes reacciones.

Quizás ésta sea la razón por la que se empezaron a construir y entrenar sofisticados androides para los partidos, luego llegaron los cyborg, mitad humanos mitad máquinas, mucho más evolucionados tecnológicamente, y así estaban las cosas hasta que surgió el actual campeón. Un ser perfecto que poco a poco ha conseguido ir derrotando a todos sus adversarios.

Ahora es tu oportunidad de llegar a enfrentarte con él. Desde que comenzaste tu preparación no sueñas con otra cosa, pero para conseguir el partido de tu vida antes deberás derrotar al resto de tus contrincantes. ¡Adelante! Ya ha llegado la hora de que demuestres que todos tus sacrificios, a lo largo de tantos años, han merecido la pena.



«Stormball» es uno de los simuladores deportivos futuristas más interesantes y novedosos de los últimos meses.



La calidad gráfica alcanzada en el juego es, sin ninguna duda, poco menos que perfecta.



El pequeño triángulo que podéis ver en la parte central-superior de la imágen indica el lugar donde está la pelota.



Nuestro primer contrincante será un androide y nos servirá de entrenamiento para la que nos espera luego.



Para quedar campeones no basta únicamente con tener buenos reflejos, hay que saber engañar al contrario.



Sólo los más duros son capaces de practicar bien el «Stormball», y si no nos creéis fijaros en las caras de estos amigos.

Tras los pasos de Speedball

«Stormball» tiene, desde los primeros momentos, un aire muy parecido al legendario juego de los Bitmap Brothers, aunque su desarrollo y la perspectiva usada es absolutamente diferente.

El juego consiste básicamente en una lucha entre dos personajes sobre un tablero formado por un cierto número de baldosas.

A cada uno de los participantes le corresponde una de las mitades del campo, marcado de diferente color para que podamos distinguirlos fácilmente. Estos no pueden bajo ningún concepto salir de él.

¿Y qué hay que hacer? Muy sencillo: la cosa consiste en arrojar una bola de acero hacia el campo del contrario intentando que éste no pueda alcanzarla por mucho empeño que ponga.

Una eficaz barrera electrónica rodea el escenario del enfrentamiento y la pelota metálica rebota en ella constantemente. Por cada baldosa que sobrevuele nuestra bola antes de ser capturada obtendremos un determinado número de puntos y en algunos lugares localizaremos zonas de bonus que aumentan nuestro marcador. Para movernos de un lugar a otro usaremos un monopatín volador, fácil de manejar y lo suficientemente rápido para llegar hasta la pelota en el menor tiempo posible.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Practicar contra un amigo antes de enfrentaros contra el ordenador. No se os ocurra comenzar la liga sin haberos entrenado lo suficiente durante algunos encuentros, de otro modo no durarás ni un partido.*

■ *Procura engañar a tu contrincante girando hacia los lados y lanzando la pelota en el momento en que cambies de dirección.*

■ *No esperes la bola justo en la línea que divide el campo. Retrásate un poco déjala pasar y gírate rápidamente para ver qué camino toma y el mejor modo de interceptarla.*

Las claves del éxito: Rápido y divertido

«Stormball» está concebido como un juego en tres dimensiones. La perspectiva usada por el programador es la trasera desde nuestro jugador y el campo rota y se acerca a nosotros cada vez que nos movemos. Todo ello con una suavidad y una velocidad realmente impresionantes que aumentan hasta límites insospechados la sensación que realismo que caracteriza a este programa de Millennium.

Las posibilidades que nos brinda este innovador simulador deportivo y futurista son asimismo muy variadas. Por ejemplo, podremos participar contra el ordenador o contra un amigo. En este último caso la pantalla aparece dividida en dos zonas horizontales, una para cada contrincante. Además tenemos la opción de conectar dos ordenadores entre sí para enfrentarnos máquina contra máquina.

Tampoco se ha dejado en el tintero el autor del juego que podamos construirnos nuestros propios tableros y el programa viene acompañado por un potente editor, aspecto este que contribuye a prolongar durante mucho más tiempo la vida del simulador..

En el aspecto técnico «Stormball» es sencillamente irreprochable. Fácil de manejar, rápido, con buenos gráficos, excelente sonido y scroll suave.

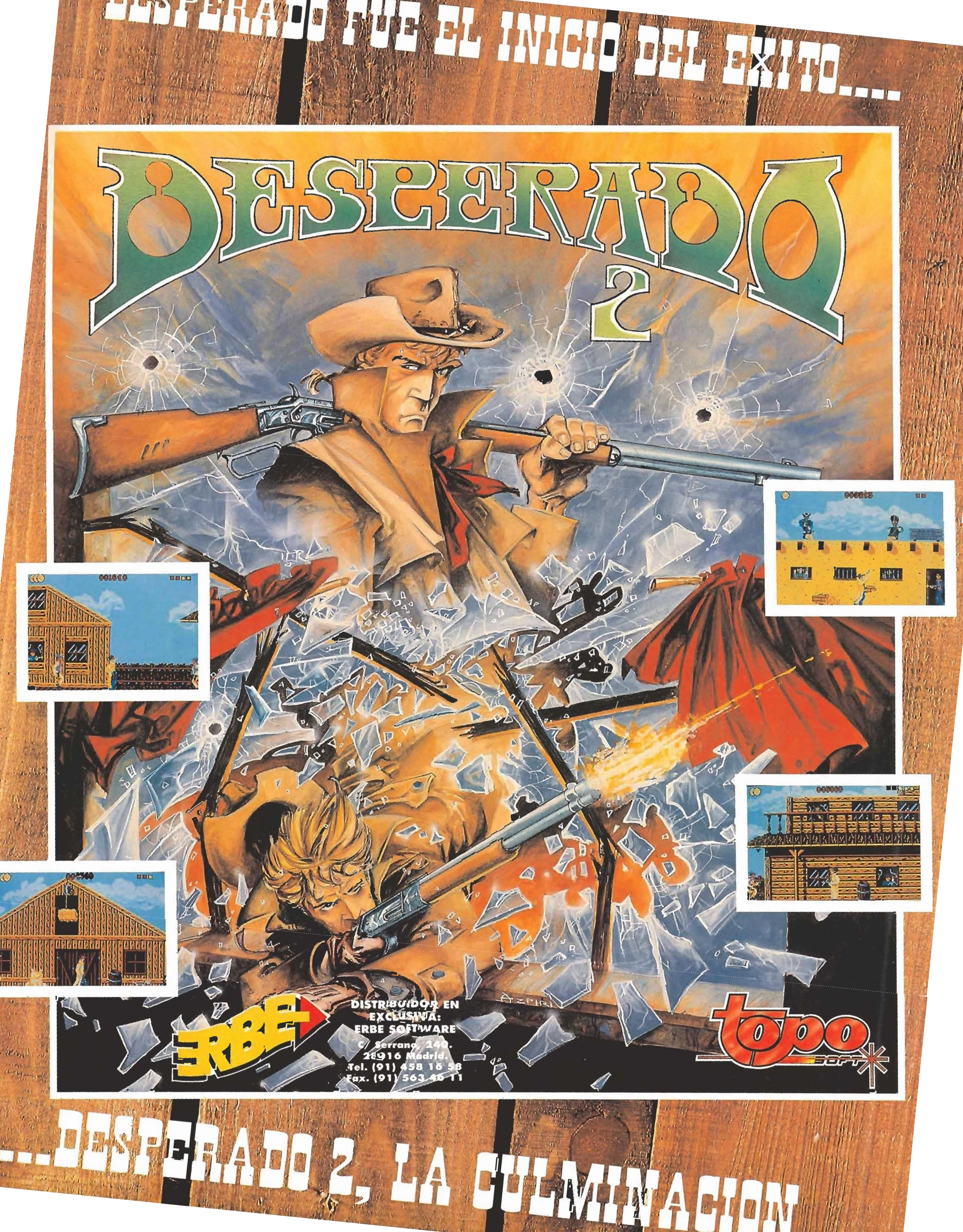
Lo único que probablemente os dará algún problema al principio será la perspectiva usada, pero con un poco de tiempo y algo de práctica os acostumbraréis a ella sin complicaciones.

Si «Speedball» era bueno, –con quién no cesamos de comparar este nuevo juego de Millennium–, «Stormball» es mejor.

Pensábamos que no existía la perfección informática y estábamos completamente equivocados, Paul Carruthers nos ha sacado del error; existe y es real, se llama «Stormball». Divertido, bien hecho y muy adictivo. Sencillamente genial. ¿A qué esperas para ponerte en forma?

J.G.V.

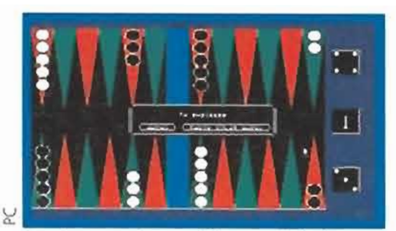
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción		9
Gráficos:		
Originalidad:		


DESPERADO FUE EL INICIO DEL EXITO.....
DESPERADO
2
ERBE
DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA:
ERBE SOFTWARE
C/ Serrano, 240.
28916 Madrid.
Tel. (91) 458 16 58
Fax. (91) 563 46 11
topo
SOFT
...DESPERADO 2, LA CULMINACION



Pena penita pena

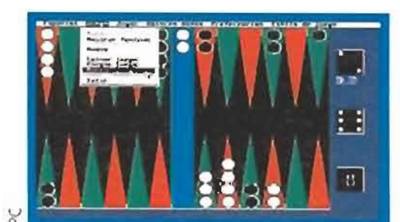
BACKGAMMON



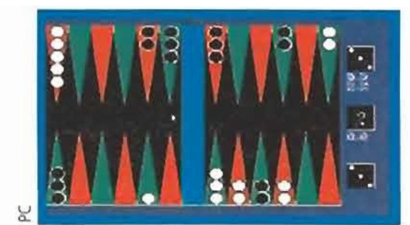
Realmente la sencillez, reflejada por la falta de opciones, no es en esta ocasión una virtud.



Si no eres un experto jugador de backgammon es probable que aceptes este reto con entusiasmo.



El backgammon era uno de los pocos juegos de tablero que no contaba todavía con una versión para 16 bits.



Por una vez, y sin que sirva de precedente, podemos darnos el gustazo de ridiculizar al ordenador.

- **OXFORD SOFTWORKS**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **HERCULES, CGA, EGA**

Decepción, frustración, tristeza... esos son algunos de los sentimientos que embargan a este sufrido redactor a la hora de elaborar estas líneas. Probablemente ésta sea la misma reacción que en breves instantes, y tras avanzar algo más por estos párrafos, sufran todos los aficionados a ese apasionante juego que es el «backgammon» del que personalmente este humilde servidor se confiesa un auténtico fanático.

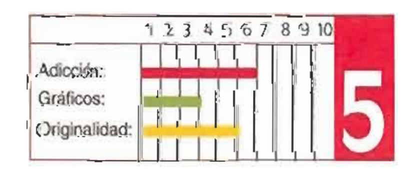
La cosa no es para menos: ¿alguien se ha parado a contabilizar cuantos ajedreces distintos han sido lanzados al mercado? ¿habéis caído en la cuenta de que la gran mayoría de los juegos de tablero han sido versionados para nuestros ordenadores? ¿por qué entonces los usuarios de 16 bits hemos tenido que esperar tanto para ver el «backgammon» en nuestras pantallas, y ahora que por fin lo hemos conseguido no es sino para descubrir que ha sido tratado de una forma claramente discriminatoria?

¿De qué estamos hablando? Pues muy sencillo, de que Oxford Softworks ha aplicado la ley del mínimo esfuerzo y ha realizado un programa que tiene lo mínimo e imprescindible para poder jugar al «backgammon» sin muchas complicaciones, o dicho más claro: el juego está pensado para principiantes y no para amantes y verdaderos conocedores del juego, lo cual no dice mucho de sus probabilidades de mantener el interés durante demasiado tiempo.

¿Queréis pruebas de ello? Pues aquí van: ¿qué os parecería si os dijésemos que el juego no tiene diferentes niveles de dificultad?, ¿mal, no?, ¿y si le añadimos que un jugador normalito de «backgammon» puede ganar casi todas las partidas sin dificultades y que uno experimentado puede sencillamente ridiculizar a la computadora?, ¿peor, no?, ¿y si no hubiera diferentes tableros y juegos de piezas entre los que elegir y además el juego hiciese ostentación de una "cutrez" gráfica espantosa?

Pues lamentablemente esa es la verdad por cruda que resulte, y aunque el juego como ya hemos dicho puede contentar a jugadores no muy exigentes o a principiantes, lo cierto es que comparado con producciones como las que hemos visto para otros juegos de tablero –especialmente para el ajedrez– el resultado global de este «Backgammon» es pobre y decepcionante... baste decir que sigo prefiriendo el veteranísimo «Backgammon» de Psion con sus modestos 8 bits.

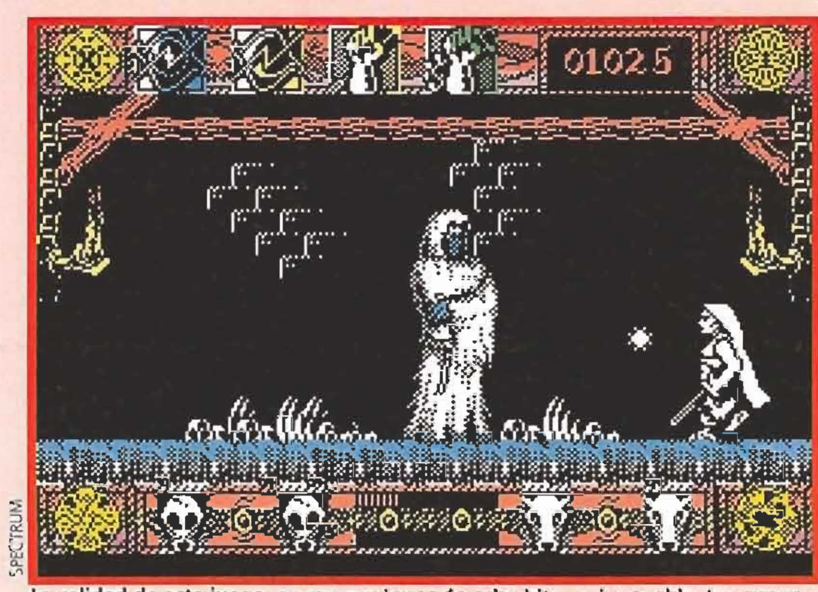
J.E.B.



Magia en 8 bits

LONE WOLF

Los últimos juegos de Audiogenic, –«Exterminator», «Loopz», «Helter Skelter»–, demuestran que la imaginación de la compañía se halla en pleno arrebato de inspiración, y que sus programadores de 8 bits están poniendo toda la carne en el asador a la hora de realizar las versiones para estas máquinas.



La calidad de este juego, en sus versiones de ocho bits, es innegable. Los programadores de Audiogenic se han vuelto a superar.

- **AUDIOGENIC**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **SPECTRUM**

Hacía mucho tiempo que no veíamos a una compañía poner tanto empeño en convertir dignamente para 8 bits, juegos pensados y diseñados en 16 bits. Sin embargo, y aunque ya decimos que este particular se ha convertido en una costumbre para Audiogenic a lo largo de sus últimas producciones, tal vez en esta ocasión el mérito sea aún mayor, por no tratarse el juego versionado de un programa tipo «puzzle» sin demasiados alardes técnicos, sino de un arcade de pura raza.

Entre otras cosas éste ofrece la particularidad de estar protagonizado por un guerrero cuyo "sprite", además de un gran tamaño, está dotado de una amplia gama de movimientos perfectamente animados.

Cuenta la leyenda...

El argumento de este «Lone Wolf» está directamente inspirada en las novelas del escritor Joe Dever, de reconocido prestigio en el Reino Unido aunque mucho nos tememos que casi desconocido en nuestro país, especializado en la creación de libros de «role-playing».

De hecho el protagonista del juego, Lone Wolf, no es otro que el personaje central de la mayor parte de sus obras, concebidas en forma de serie, cuya historia, –demasiado larga de contar en estas líneas pero convenientemente resumida en el manual de instrucciones, nos habla de las luchas entre la raza de nuestro héroe, los Kai, y los Señores Oscuros de Helgedad, que concluyó con el casi total exterminio –sólo Lone Wolf sobrevivió– de los Kai.

Nuestro protagonista anda pues en busca de venganza, y la forma de conseguirla no va a ser otra que recuperar los siete trozos en que fue dividido el Espejo, custodiados por otros tantos demonios, para que nuestro héroe logre el poder para destruir a los Señores Oscuros.

A nuestro cargo va a quedar la labor de localizar y recuperar los siete fragmentos de espejo. Esto sólo será posible tras derrotar a los demonios que, por efecto del poder del Espejo de la Muerte, han asumido una representación que viene a ser nuestro lado oscuro.

Delicada elección

Tal vez el factor más decisivo de cara a declinar la victoria hacia nuestro lado o al del enemigo lo encontraremos nada más comenzar la partida, momento en que nos veremos obligados a tomar una peliaguda decisión: escoger cuatro poderes mágicos de entre los ocho que se ponen a nuestra disposición.

Para ello deberemos tener en cuenta que mientras que algunos de ellos tienen una utilidad bastante reducida, otros por contra resultan prácticamente imprescindibles, por lo que una elección poco acertada puede llevarnos a sudar tinta para intentar cumplir nuestra labor o incluso a que dicha tarea se convierta en un milagro casi imposible de realizar.

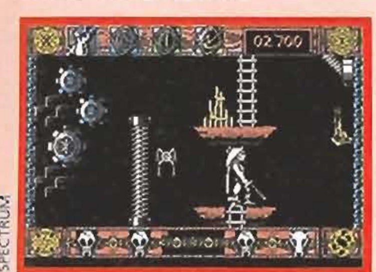
Espejito, espejito, dime quién es el mas fuerte

«Lone Wolf» recuerda notablemente en aspecto y desarrollo al «Barbarian» de Psygnosis, si bien el complicado sistema de manejo de áquel ha sido obviado, y simplemente haciendo uso del joystick podemos controlar fácilmente los ágiles y variados movimientos de nuestro héroe, que puede andar, saltar, dar puñetazos, usar su espada, agacharse, subir escaleras...

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Los poderes mágicos más recomendables son Healing, que nos permite ganar vidas en presencia de un demonio y Sixth Sense, que nos ayudará en más de una ocasión a encontrar el camino correcto.***
- ***En las habitaciones con pájaros, elimínalos antes de seguir caminando o subir una escalera, pues en caso contrario terminarán por avalanzarse contra ti.***

Olvida los nervios, sólo mantener la calma y planear cada paso nos permitirá alcanzar el objetivo.



Reunir las siete piezas del Espejo mágico es una tarea apasionante que nos divertirá siempre.

El número de enemigos por habitación no es muy elevado, y la tensión rara vez llega a ser agobiante, por lo que más bien el factor primordial para avanzar en el juego es planear cada paso. Además, tendremos que averiguar el recorrido correcto y más corto para completar nuestra misión, teniendo en cuenta que algunos caminos se encuentran bloqueados y sólo podremos atravesarlos tras derrotar a un demonio concreto.

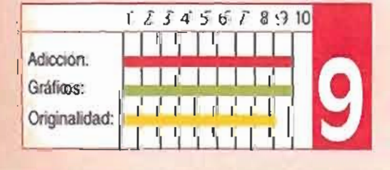
La situación de mayor peligro que tendremos que afrontar tendrá lugar precisamente cuando nos encontremos cara a cara con uno de estos perversos personajes, cuya resistencia física y agresividad es digna de figurar en el Guiness.

8 en bits, 9 en calidad

En efecto, este «Lone Wolf» se ha ganado a pulso un sobresaliente que viene acreditado por su calidad técnica global –mención especial al tamaño y calidad de los gráficos–, su jugabilidad y su atractivo argumento, que nos motivan a jugar partida tras partida.

Por si fuera poco, aunque llegar a completar el juego resulta ardua tarea, avanzar una buena cantidad de pantallas no lo es tanto, lo cual equivale a decir que el nivel de dificultad está medido a las perfección y nunca llega a resultar frustrante.

J.E.B.



El bate a debate

R.B.I. BASEBALL 2

- **TENGEN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. comentada: **AMIGA**

No resulta muy fácil, desde luego a priori, tratar de analizar un juego como este «R.B.I. Baseball 2», ya que tiene en su contra factores tales como la escasa popularidad de este deporte en nuestro país, el desconocimiento por la mayoría de los usuarios de la primera parte del juego, e incluso de cualquier otro simulador de baseball, y el hecho de estar inspirado en una recreativa, lo cual siempre nos inspira ciertos recelos acerca de la capacidad de los programadores de trasladar un juego realizado con un alto nivel de posibilidades gráficas y sonoras a un ordenador que, aún con 16 bits como es este caso, dista bastante de ser una recreativa.

Lo peor del caso es que muchos de estos temores resultan bastante fundados, por que por una parte el baseball lo tiene en nuestro país bastante difícil para competir contra el fútbol, el baloncesto o el tenis, por otra, resulta que la mayoría de los usuarios no tienen la menor idea de las reglas de este deporte, y por que por último, encima, la conversión tampoco es todo lo brillante ni perfecta que sería deseable para que el juego alcanzara una repercusión destacable.

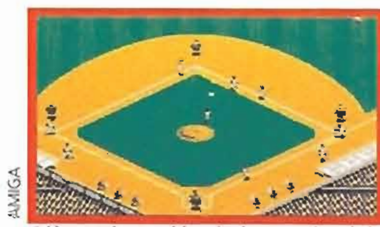
Tampoco queremos pecar de injustos, la verdad desprovista de consideraciones previas es que «R.B.I. Baseball» es un simulador entretenido, con un nivel de calidad bastante aceptable pero que falla principalmente en algo tan imprescindible como es la jugabilidad.

¿Dónde está el problema? Pues bien, es tan sencillo como que en las diferentes partidas jugadas por los redactores de esta revista –que sin considerarse unos virtuosos tienen el suficiente "oficio" como para no ser considerados como unos torpes totales–, no sólo no hemos conseguido ganar ni una sola vez, sino que además hemos sido vapuleados inexorablemente de una forma escandalosa.

Los motivos principales para que esto sea así no son otros que los siguientes. Lo extraordinariamente difícil que resulta batear –mientras que el ordenador es todo un consumado maestro–, y una vez recogida la pelota tras batear nuestro adversario, cosa nada fácil tampoco, resulta bastante complicado tratar de mandar la pelota a la base que queremos, por que los gráficos son pequeños, el "scroll" muy brusco, y nuestros ojos a menudo demasiado lentos para seguir de cerca el juego. La dificultad no está nada bien ajustada y además no existen diferentes niveles que nos permitan adecuar el juego a nuestras posibilidades reales, lo cual resulta francamente frustrante.



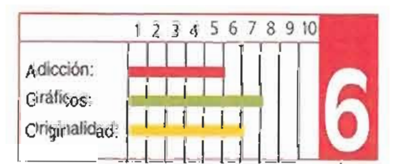
Aunque «RBI 2» no es un mal programa su escasa jugabilidad le hacen perder muchisimos enteros.



Sólo en la opción de juego simultáneo con otro contrincante podremos saborear las mieles de la victoria.

Es decir, que por mucho que en la caja se nos diga que «R.B.I. Baseball 2» viene a ser algo así como el equivalente a «Kick Off» en baseball, lo cierto es que el juego no ofrece ni por asomo la fantástica jugabilidad de áquel, y se queda tan sólo en un bonito escaparate que sólo llega a resultar atractivo en la opción de juego simultáneo para dos personas. Esta sí permite disfrutar gran parte de las cualidades del programa, que nosotros no negamos. Tan sólo recordamos que los juegos son para eso, para jugar, y aunque no queremos tampoco ganar siempre, por lo menos no queremos quedar como nefastos inútiles una ocasión tras otra...

J.E.B.



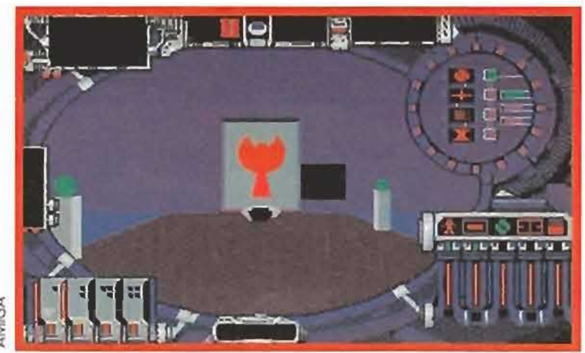


Domina la armadura del poder

CYBERCON III

- U.S.GOLD
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

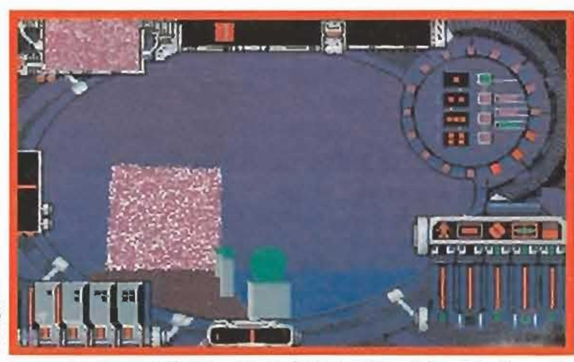
Antes de nada, no os despistéis pensando que se trata de la tercera parte de un juego, pese a que el nombre parezca indicarlo. Nunca hubo previamente un programa con este nombre y si no asumís la responsabilidad de salvar al mundo una vez más, quizá no pueda haber jamás Cybercon IV.



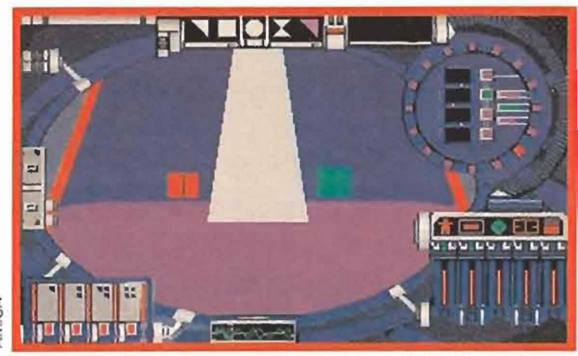
Una hiper-moderna armadura y una dosis poco habitual de valentía es lo necesario para salvar de nuevo al mundo.



Todos los objetos son fácilmente identificables, logrando que el juego sea bastante adictivo y entretenido.



La mejor característica que define a este «Cybercon III» es la suavidad y facilidad de movimientos.



Podremos obs: r nuestro entorno casi desde cualquier ángulo, algo q cos programas nos ofrecen.

Efectivamente, este nuevo lanzamiento de U.S.Gold no parte de una temática excesivamente original. El nombre que le da título es, –si no he descifrado mal el documento ultrasecreto que acompaña a las instrucciones–, una especie de base controlada por un cerebro robot. Este, para realizarse como tal, no ha tardado en volverse loco y pretender dominar la Tierra.

De aquí se sacan dos conclusiones. La primera es que los constructores de cerebros electrónicos son unos negados, pues siempre que construyen uno termina volviéndose loco y pretendiendo conquistar la Tierra. La segunda nos atañe más: hay que salvar al planeta de esta nueva esquizofrenia transitorizada y...¿adivinas a quién le toca?

Vaya tela de armadura

Para llevar a cabo la misión encomendada (que, por si no quedó claro, consiste en infiltrarse en la base y localizar y destruir al cerebro estropeado) nos van a dotar de una portentosa armadura biónica, la Armadura del Poder.

Sólo hay un pequeño problema, controlar esta armadura es para nota. Voy a haceros un esbozo de sus posibilidades. Para empezar, puede moverse: avanzar, girar, deslizarse lateralmente, girar la cabeza para mirar techo y suelo... El movimiento es muy sencillo de manejar y rápidamente podremos observar nuestros alrededores con facilidad. Añado, además, que el movimiento es muy rápido, lo que resulta poco práctico cuando pretendes girar ya que terminas dando tres vueltas a poco que fuerces el mar

Todas las posibilidades de la armadura se alimentan desde cuatro tanques de energía portátiles, que podremos conectar o no según la energía que precisemos. Cualquier acción consume energía, por lo que deberemos tener un ojo aquí de continuo. Por ejemplo, la armadura puede saltar pero lo hará con más potencia si el sistema de salto está alimentado con mayor energía.

Esto nos lleva a los innumerables sistemas de nuestra armadura. Hay un sistema de rádar, otro de armamento, de control de armadura, de escudo energético, de auto-reparación, de recuperación de energía, de apertura de puertas y manejo de objetos..., incluso uno para controlar cámaras que previamente hayamos instalado.

Todos ellos son muy importantes, lo que significa que no podremos separarnos del libro de instrucciones hasta que los hayamos controlado un poco, lo que al principio no resultará nada fácil.

Lo cierto es que te sientes como los protagonistas de Star Trek. "Armamento en posición", "Escudo protector activado","Recuperando energía", son frases que te vienen a la boca cuando estás jugando, aunque estés solo. De hecho, el control de esta armadura es más complejo que el de muchos simuladores de vuelo a los que he jugado, con la diferencia de que aquí no te puedes despreocupar de ninguno de los sistemas si quieres conseguir algo.

El desarrollo del juego es básicamente como sigue: encontrar claves para ir abriendo puertas que permiten acceso a zonas más interiores de la base, claves que manejaremos mediante un sofisticado sistema de llaves sónicas no muy complicado. Por supuesto, por el camino habremos de enfrentarnos a los androides que sin descanso patrullan el complejo. La pregunta que queda por responder es si merece o no la pena dominar la armadura del poder. Para saber la respuesta deberéis seguir leyendo un poco más.

Nuestra opinión

El juego se desarrolla en un entorno tridimensional tipo «Driller». Sin embargo, tanto los gráficos como el movimiento son más "amigables" que en otros juegos de este estilo. Con lo que se consigue que el movimiento sea muy sencillo.

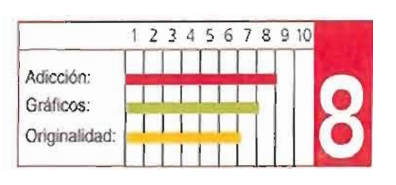
Lo dicho, a poco de empezar a jugar podremos observar con gran facilidad todo lo que nos rodea, que adicionalmente resulta fácilmente identificable por lo cual es una gran ayuda. Así pues, gráficos y movimiento correctos, sin espectacularidad en general, si bien hay monstruos bastante llamativos.

En cuanto a la adicción, es bastante alta y esto se debe principalmente a la sencillez de movimiento ya comentada. Pese a lo complejo de la armadura, el hecho de que te muevas con tanta facilidad invita a aprender el manejo de los restantes sistemas (que a la larga no resulta tan difícil). Con esto, comienzas a encontrarle el gusto a esto de explorar bases tridimensionales.

La originalidad no es grande. Sin embargo, tiene apartados bastante curiosos, de entre los que destaca el manejo de cámaras ya comentado. Gracias a ellas podremos explorar sin gran peligro zonas posiblemente habitadas. Un excelente detalle, máxime teniendo en cuenta que contamos con cuatro cámaras.

«Cybercon III» es un juego típico 3-D. Los aficionados a esta clase de juegos apuestan sobre seguro si lo compran: encontrarán mucho sitio que "mapear" y numerosos puzzles que resolver. Los no tan aficionados no debéis tampoco salir huyendo; debido a la enorme facilidad de movimiento (¿habéis contado cuántas veces lo he repetido?) puede que lo disfrutéis si le dedicáis unos minutos y os animáis a jugar un poco con él.

F.H.G.



CONSEJOS y TRUCOS

- ***Mantén el escudo desactivado cuando no haya enemigos por los alrededores. De esta forma, podrás ahorrar valiosa energía. Lo mismo se aplica para cualquier otro sistema de la armadura.***
- ***Un truco tópico, pero no por ello menos necesario: haz mapa de la base apuntando lo que encuentres en cada sala, monstruos u objetos. Ya sabes que un mapa nunca viene mal y ahorra disgustos y sorpresas repetidas.***
- ***Cuando vayas a entrar en una nueva dependencia, lleva el sistema de armas listo para su uso. De hecho, procura llevarlo siempre selccionado y cambia cuando tengas que usas las llaves sónicas o ver si hay un generador de energía cerca.***
- ***Si llegas a un punto sin salida, lánzate por algunos de los abismos que hayas encontrado, sin olvidar conectar el sistema de aterrizaje para evitar el fuerte golpe.***
- ***Interroga todas las puertas cerradas que encuentres. Algunas te facilitarán símbolos de las claves sónicas que las abren.***

SIERRA®

King's Quest® V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER !

Por Roberta Williams

Comienza la mayor aventura en la historia de Daventry...

... y en Castellano.

CARACTERISTICAS

- *Primer juego de Sierra completamente traducido al castellano.*
- *Sencillamente los mejores gráficos que has visto jamás en un ordenador.*
- *No requiere teclear instrucciones. Un simple y nuevo entorno permite completar el juego sin tener que teclear ninguna.*



16 COLORES



16 COLORES



256 COLORES



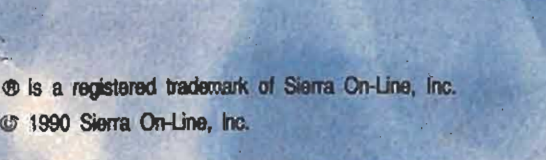
256 COLORES



Roberta Williams viene diseñando aventuras gráficas 3-D desde 1980. Ha llegado a ser la autora de las aventuras gráficas más popular del mundo; su serie King´s Quest ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo, haciendo a esta aventura gráfica la más vendida en la historia de los videojuegos.

Descubre por qué hay más gente que ha jugado con King's Quest que con cualquier otro juego.

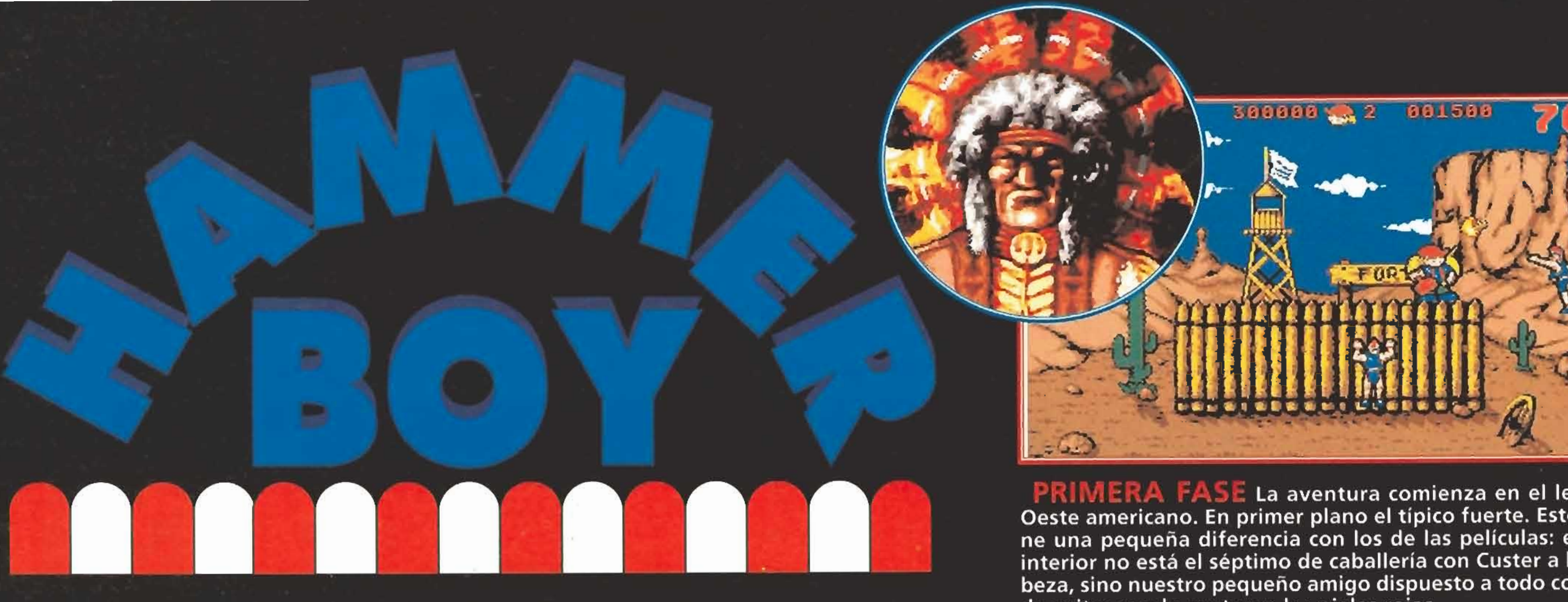








SERRANO 240 - 28016 MADRID TLF. (91) 457 50 5



Si pertenecéis al grupo de los "jugones" que pasan la mayor parte de su tiempo en los salones arcade olvidando que existe el resto del mundo, si pasáis olímpicamente de videoaventuras y juegos complejos, si pensáis que los programas de ordenador sólo están para pasar el rato y disfrutáis como gigantes con un matamarcianos sencillo pero tremendamente adictivo. En resumen, si os gustan los videojuegos a tope, «Hammer boy» está dedicado a vosotros. Dinamic, como ya os comentamos hace unos meses, ha comenzado a moverse en el mundo de las máquinas recreativas, –esas que con unas moneditas funcionan en los salones arcade–. Su primer lanzamiento para ese competitivo mercado fue «After the War», seguro que ya lo habéis visto por ahí, y el segundo es este «Hammerboy» que ahora nos ocupa.

Este programa ha sido desarrollado al mismo tiempo que la máquina original y, claro, eso sin duda se nota.

«Hammerboy» está protagonizado por un intrépido y pequeño héroe provisto de una larga cabellera rubia y un enorme martillo.

Su misión, y por tanto la tuya, es impedir que una serie de malvados personajes, –indios, piratas, caballeros medievales y marcianos–, tomen al asalto una fortaleza situada en cuatro épocas diferentes.

«Hammer boy» es simple y adictivo. No esperéis encontrar un complejo manual de instrucciones ni nada parecido. Podríamos definirlo como el arcade por el arcade y ya Dinamic advierte desde el principio que está pensado en el más puro estilo "hand held", o sea, como esas máquinitas que tienen una pantalla de cristal líquido y con las que todos hemos jugado alguna vez.

Vamos a ver ahora paso a paso cómo está estructurado el primer programa español basado en una recreativa o la primera recreativa que está basada en un programa de ordenador español, que da lo mismo-lo-mismo-da.

PRIMERA FASE La aventura comienza en el lejano Oeste americano. En primer plano el típico fuerte. Este tiene una pequeña diferencia con los de las películas: en su interior no está el séptimo de caballería con Custer a la cabeza, sino nuestro pequeño amigo dispuesto a todo con tal de evitar que lo capturen los pieles rojas.

Los peligros en esta primera fase nos vendrán de dos formas diferentes: por un lado aparecen los indios que intentan escalar las paredes y por otro surgen, por los bordes de la pantalla, dos simpáticos apaches que arrojarán teas encendidas sobre la madera de la edificación. Cualquiera de los dos peligros serán fácilmente superados si nuestros reflejos son rápidos y les golpeamos con nuestro eficaz martillo antes de que comiencen a parpadear.

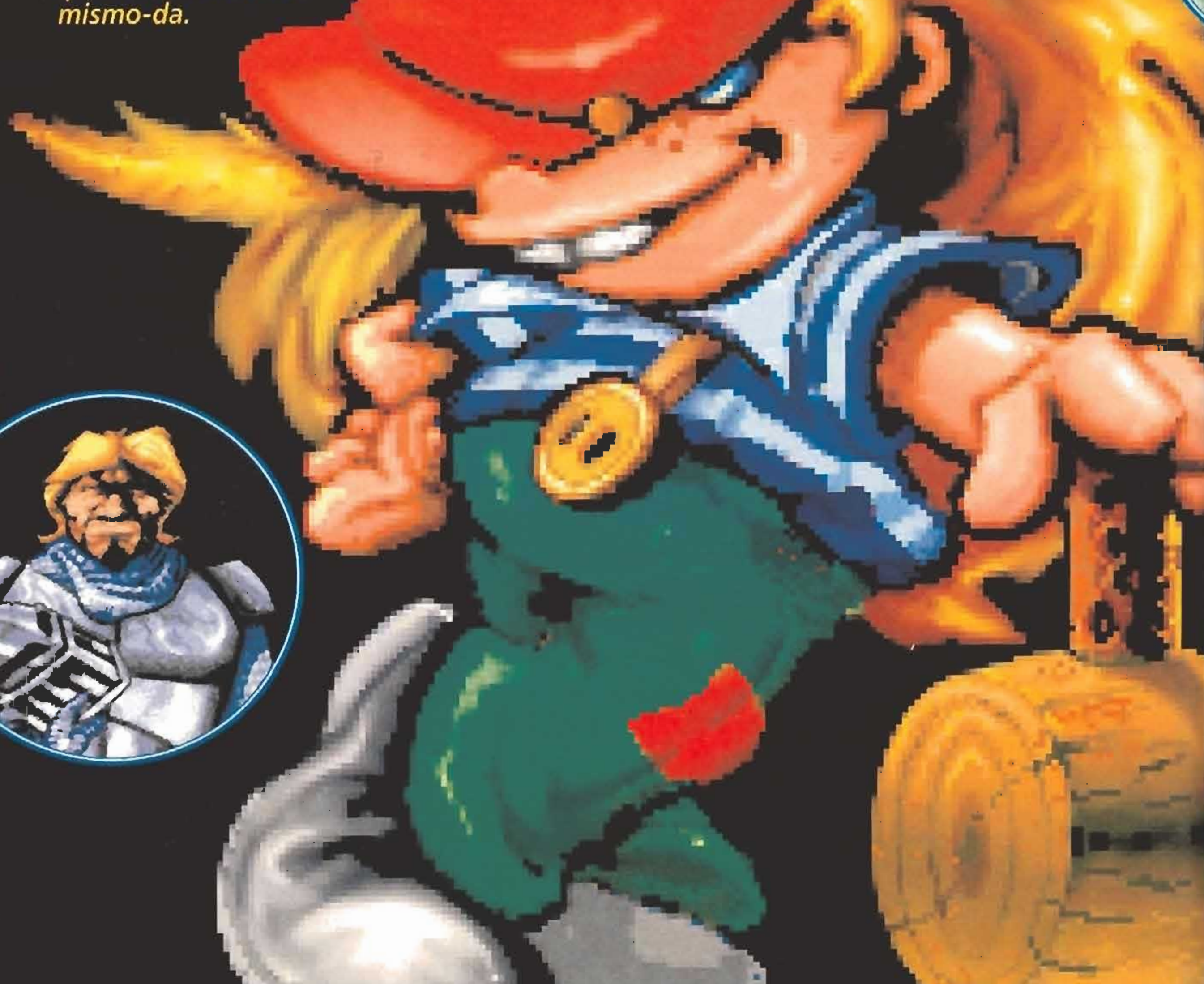
Deberemos soportar el ataque durante un corto periodo de tiempo, –tranquilos que luego se complicarán las cosas–, y si más de cinco guerreros o antorchas consiguen hacer mella en el fuerte habremos perdido una de las tres vidas con las que contamos.





TERCERA FASE Ahora estamos en los Siglos Oscuros, el terrible medievo europeo. Nuestro castillo puede ser fruto de la rapiña del Señor feudal al que se le ha antojado hacernos picadillo sin complicaciones. Sus guerreros colocan las escaleras en las almenas y comienza el ataque.

En esta tercera fase debemos defender también cinco posiciones estratégicas contra los enemigos que intentan escalar los muros. Y, cómo no, también poseen una catapulta que nos arrojará piedras sin descanso; al menos ésta lo hace en un único lugar, la parte central del muro, así que teniendo un poco de ojo y nervios de acero no os resultará muy complicado poder llegar sin problemas al cuarto y último nivel del juego.





SEGUNDA FASE Piratas y barcos son los principales peligros de este segundo nivel, en el que el ataque será más corto si hemos conseguido que en la fase anterior hayan entrado pocos enemigos en la fortaleza. Mientras que al comienzo del juego sólo teníamos cuatro lugares posibles por donde intentaban atacarnos, en éste ya son cinco, además de tener ya tres, en lugar de dos, tipos de agresores: unos vendrán en barca de remos, otros nadando y luego, por si fuera poco, aparecerán dos galeones a los lados de la imagen que arrojarán sobre nuestro barco todo el contenido de sus baterías de cañones. Si la primera fase te pareció fácil seguro que después de ver ésta ya no estás tan convencido de poder seguir avanzando en el juego.

Adicción es la palabra mágica que mejor puede describir este divertido arcade con sello español y carácter internacional

Nuestra Opinión

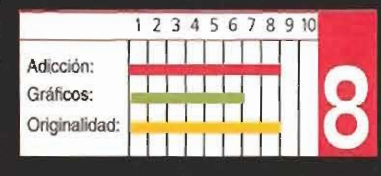
- DINAMIC
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, ATARI, AMIGA, PC.**
- V. Comentada: **AMIGA**

«Hammer boy» es un juego adictivo y punto. Su sencillez responde a las nuevas opiniones de Dinamic sobre el mundo del arcade. La cosa comenzó con «Megaphoenix», un matamarcianos con el sabor de las primeras recreativas, y ha continuado con este nuevo programa. ¿Por qué no volver a los juegos de siempre en los que primaba la adicción sobre todas las cosas? Al fin y al cabo eso es lo que todos buscamos en un videojuego.

De esa idea básica fraguada en las mentes pensantes de Dinamic, léase hermanos Ruiz y compañía, ha surgido el acuerdo gracias al cual podemos jugar con «After the War» y «Hammer boy» en los salones arcade, y de ella también han salido los últimos lanzamientos de la compañía para nuestros ordenadores.

Puede que el juego hubiera mejorado con un mayor número de pantallas, cuatro parecen pocas, o con la posibilidad de obtener algún tipo de bonus, pero Dinamic ha preferido ir directamente al grano. Ya lo hemos dicho: puro «hand held» en tu ordenador.

J.G.V.



¡...PASARÁN!



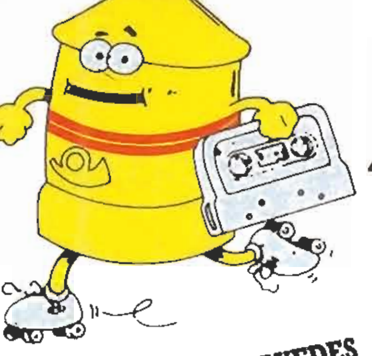
CUARTA FASE Año dos mil y mucho, en una galaxia lejana, muy lejana se encuentra nuestro amigo Hammer boy, armado de un martillo láser y dispuesto a proteger las cúpulas de la ciudad, frente a los casi invencibles invasores galácticos.

Platillos volantes, robots y marcianos en motos espaciales son los tres tipos de atacantes contra los que deberemos luchar, esta vez en seis posiciones diferentes y además ayudados por los disparos láser de los cañones que están situados a los lados de la fortaleza.

Os podemos asegurar que esta cuarta fase está pensada únicamente para los expertos porque es terriblemente complicada, claro que si habéis llegado hasta aquí llevaréis el suficiente entrenamiento como para conseguir vuestro objetivo. De cualquier modo, y aunque lo logréis, estaréis metidos de lleno en un círculo interminable, porque tras la era espacial volveréis a empezar de nuevo, con ataques más rápidos y duraderos, en el lejano Oeste americano.

¿Queríais adicción? Pues aquí la tenéis. Pura, simple y llana, sin complicaciones. Dinamic, una vez más, sabe lo que se hace.

J.G.V.



MAIL soft

VENTA POR CORREO



HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

STOP NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA **STOP**

AMIGA 500



69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.

AMIGA 2000

MAIL soft TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000

REGALO



VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKJET



Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

139.900 pts.

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ES UNA OFERTA INCREIBLE



SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS





ATARI 520 STFM

sólo **49.900 ptas.**

ATARI 1040 STE -64.900
ATARI 1040 STE - 77.900
ATARI 1040 STFM - 59.900

+ Satan
+ Lorna
+ París Dakar
+ Sherman M4 + Music Marker II
+ Omnicron Basic
+ Hyper Pain II

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

ATARI LYNX - 17.900 ptas.

4096 Colores

APB	3990	Paper Boy	3900
Bolsa Pouch	2395	Rampage	3900
Chip Challenger	3900	Road Blaster	3900
Electro Cop	3900	Robot Squad	3900
Gates of Zendocom	3900	Rygar	3900
Gauntlet III	3900	Ninja	3900
Klaxx	3900	Slime World	3900
Pac Man	3900	Visor Solar	795
Padand	3900	Xenophose	3900

GAME BOY 14900

NUEVO PRECIO

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas
LA CÓNSOLA PORTÁTIL CON MÁS JUEGOS

Alleway (Arkanoid)	3900	Ninja Boy	3900
Amazing Penguin	3900	Ninja Turtles	4400
Batman	4400	Pac Man	4400
Beach Volley	3900	Paper Boy	3900
Bubble Bobble	3900	Penguin Wars	3900
Bugs Bunny	3900	Pimball 66	3900
Castelvania	3900	Qix	3900
Chase H.Q.	[illegible]	[illegible]tober	4400
Chessmaster	[illegible]	[illegible]	4400
Double Dragon	4400	Skate Die	3900
Dr. Mario	3900	Snoopy	3900
Dragon's Lair	4400	Spiderman	3900
Duck Tales	3900	Super Mario	3900
F-1 Racer	4400	Tennis	3900
First of the N. Star	3900	Turtles /Foot Clan	3900
Futbol	4400	WWF Wresling	4400
Gargoyles	3900		
Ghostbuster II	4400		
Golf	3900		
Gremlins II	4400		
In Your Face (Basket)	3900		
Kung-Fu-Boy	3900		
Kung-Fu-Master	3900		
Motocross Maniac	3900		
NBA All Star	3900		
Nemesis	3900		

COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Lyght Boy con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100
Alimentador red	995

YA DISPONIBLE
GAME BOY WORLD CUP
WORLD CUP - 4400

GAME GEAR SEGA

DISPONIBLE YA

CON EL JUEGO COLUMNS
19.900
CONVERTIBLE EN TV

CARTUCHOS GAME GEAR

Dragon Crystal	5490
G-Lock	5490
Mickey Mouse	5490
Psychic World	5490
Revenge of Dragon	5490
Super Monaco Gran Prix	5490

COMPLEMENTOS AMIGA

NUEVOS PRECIOS

Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	32.900
Ampliación memoria 512K	6.900
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	79.900
Disco duro 20Mb A-2000	34.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	14.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	11.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjet AT A-2000 + U. Dis. 5¼	89.900
Tarjeta AT A-500	44.900
Transformador PC	6.500

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 Ptas.



STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 1.200 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR-2.800 ptas.
Cables incluidos
SAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS color 57.900 ptas.

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO

Commodore



TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:
WORLD PERFECT
LOTUS 1,2,3
SBASE III
OPEN ACCESS

ADEMÁS CON LOS MODELOS PC20 y AT286 REGALAMOS UNA IMPRESORA COMMODORE MPS 1270 INK SET

PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	79.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	119.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

MEGA DRIVE



+ALTERED BEAST+CONTROL PAD
28.900

PERIFÉRICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable video monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3500

VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Last Battle	6990
Afterburner II	6990	Mikey Mouse	8490
Alien Storm	6990	Micht and Magic	8490
B. Douglas Boxing	6990	Moon Walker	7990
Baseball	6990	Pga Golf	8490
Batman	7990	Phantasy Star II	8490
Battle Squadron	8490	Phelios	4490
Battle Tank	8490	Populous	8490
Block Out	7990	Rambo III	5990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6990
Centurion	8490	Revenge of Shinobi	6990
Columns	5490	Road Bush	8490
Cyberball	6990	Shagaia	6990
D.J. Boy	3990	Shadow Dancer	6990
Dick Tracy	6990	Sonic	6990
Dynamite Duke	6990	Space Harrier II	6990
E. Swat	6990	Spiderman	6990
Faery Tale	8490	Star Control (12 megas)	8490
Fatal Labyrinth	6490	Starflight	8490
Fire Shark	6990	Strider	8490
Flicky	4490	Super Hang On	6990
Forgotten World	6990	Super League Baseball	6990
Ghostbuster	6990	Super Monaco G.P.	6990
Ghouls'n'ghosts	8490	Supeer Real Basketball	6990
Golden Axe	6990	Super Thunderblade	6990
Hard Ball	7990	Sword of Sodan	8490
Hard Driving	6990	Sword of Varmillion	8490
Hellfire	6490	Thunderforce II	6990
Hockey	8490	Thunderforce III	6990
James Pond	8490	Truxton	6990
John Madden Football	6490	Twin Hawk	6990
Juction	6490	Wonderboy III	6990
King's Bounty	7990	World Cup Italia 90	5990
Klaxx	5990	Zany Golf	8490
Lakers V. Ceitics	6990	Zoom	5990

Master System II

14.900
+ALEX KIDD+CONTROL PAD
+SUBCRIPCION REVISTA DISNEY



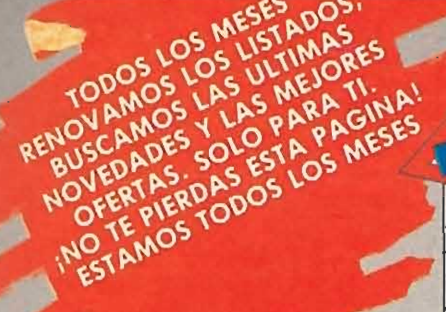
PERIFÉRICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Impotible Mission	6990
Action Fighter	1990	Indiana Jones	6990
Aerial Assault	5590	Italia 90	5590
After Burner	5990	Joe Montana Football	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Jungle Fighter	5990
Alex Kidd	4990	Maze Hunter	3490
Alex Kidd-High Tech	4990	Mickey Mouse	5990
Alien Syndrome	3900	Moonwalker	5990
Altered Beast	5590	My Hero	1990
American Pro-Football	4990	Operation Wolf	5590
Assault City	5590	Out Run	5590
Aztec Adventure	1990	Pacmania	6990
D. Douglas Boxing	5990	Paper Boy	6990
Basketball Nightmare	5590	Parlour Games	3490
Battle out Run	5590	Pro Wrestling	4990
Black Belt	1990	Psychic World	5990
Bomber Raid	5590	Psycho Fox	5590
California Games	5590	Quartet	3490
Captain Silver	5590	R-Type	5990
Carmen San Diego	3900	R.C. Gran Prix	5990
Casino Games	5590	Rambo III	5590
Chase HQ.	5590	Rampage	5590
Chopflifter	4990	Rastan	5590
Cloud Master	5590	Rescue Mission	1990
Columns	4990	Scramble Spirit	5590
Cyber Shinobi	5990	Secret Command	1990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Dick Tracy	5990	Slap Shot	5590
Double Dragon	5590	Space Harrier	4990
Double Hawk	5590	Spyderman	5590
Dynamite Duke	5990	Strider	5990
Dynamite Dux	5590	Submarine Attack	5990
E-Swat	5990	Summer Games	4990
Enduro Racer	1990	Super Monaco G.P.	5590
Fantasy Zone	1990	Super Tennis	1990
Fire and Forget II	6990	Teddy Boy	1990
Forgotten Worlds	5990	The Ninja	1990
Gain Ground	5990	Thunderblade	5590
Galaxy Force	5990	Transbot	1990
Gaunlet	6990	Vigilante	5590
Ghostbusters	4990	Wonderboy	4990
Ghosthouse	3490	Wonderboy III	5590
Ghouls and Ghosts	5990	Wonderboy in Monster	4490
Global Defense	1990	World Games	5590
Golden Axe	5990	World Gran Prix	1990
Golf Mania	6590	World Soccer	4990
Goyellius	3900	Zillion	3900
Great Voleyball	3900	Zillion II	3900

CONSIGUE UNA CAMISETA SEGA AL COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO SEGA POR CORREO



PRECIOS IVA INCLUIDO

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT

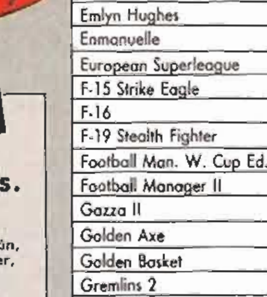
Atocha — P.° Sta. María de la Cabeza, 1 — 28045 MADRID — Tel. 527 82 25 (ABRIMOS SÁBADOS TARDE)

SOL — Montera 32, 2.° — 28013 MADRID — Tel. 522 49 79

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54



SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

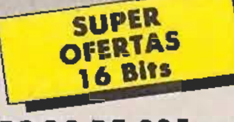
GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
4D Sports Boxing						3900	
4D Sports Driving						3900	3900
Armourgeddeon							3900
Atomino			1900			3900	3900
Awsome							5000
Battle Command	1200				2250	2250	
Battle of Buldge	1200	1200			2250		
Billards Simulator 2						2250	2250
Billy the Kid						2250	2250
Blue Max						3900	3900
Bonanza Brothers	1200	1200	1200		2250		2250
Booly		1200			2250		2500
Budokan	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Builderland		1200			2250		2500
California Games II						2250	
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Cohort						2850	2850
Coin - op Hits 2	1550	1550			2250		
Corporation						2500	
Crime Don't Pay						2950	2950
Cybercom 3						2250	2250
Darkman	1350						2250
Das Boot						3900	3900
Days of Thunder	1300		1300			2500	2500
Desperado 2	1200	1200		1200	2250	2850	
Disc						2500	2500
England Campeonato Europa	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Exitos PC						3900	
Frenetic							2500
Gauntlet III	1200	1200	1200		2250		2500
Hammer Boy	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hill Street						3995	3995
Hydra	1300	1300	1300		2250		2500
Iron Lord	1300					3900	3900
Jack Nicklaus II						5000	5000
Judge Dreed	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
Lemmings						3900	3900
Logical			1200			2250	2250
Loopz	1200	1200	1200		2450	2850	2850
Mario Andretti						3900	
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Mercs	1200	1200	1200		2250		2250
Nam						2250	2250
Pack in Action						5000	5000
Pack Megabox	1750	1750	1750	1750	2500	3900	2500
Predator II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Prehistorik						2500	2500
RB12	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Shadow Dancer	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Skull & Crossbones	1300	1300	1300		2250		2500
Smaily	1295	1295		1295	2250		
Speedball II							2250
SWIV	1300		1300	1300	2250		2250
T.N.T.	1500	1500	1500		2250		2500
The final Conflict W. game						2850	2850
The Winning Team	1900	1900	1900		3900		3900
Theme Park Mystery						2250	2250
Toki	1200						2250
Tour 91	1200	1200		1200	2250	2250	
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
W.C. Squash	1200	1200	1200		2450	3150	3150
War Zone							2500
Whart of Demons						7995	6995
Wild Wheels						2250	2250



PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Ancient Art of war	3900	3900
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Carmen Sandiego		5900
Crime Wave	3990	3990
Dragons Breath	4490	4490
F-29 Retaliator	3990	3990
Genghis Khan	5990	4990
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	6990	6990
Maniac Mansion	3990	3990
Mig 29 Fulcrum	3990	3990
Midwinter	5490	5490
Murder	3990	3990
Operation Stealth	3990	3990
Power Monger		3900
Secret Of Monkey Island	5990	5990
Silent Service II	6990	
King's Quest V	6990	
Their Finest Mission	Consul.	Consul.
The Secret Weapons	Consul.	Consul.
Sim Earth	Consul.	Consul.



SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS DE 995 ptas.

PC 5 ¼ PC 3 ½

Magic Johnson, Michel, Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Satán, Cozumel, Game Over, Phantis, Driller, Mutant Zone, Corsarios, Telemark Warrior, Side Winder, Tomahawk.

SOLO PC 5 ¼

World Darts, Ace of Aces, Gryzor, Salomon's, Vector Ball, Horse Racing, Sol Negro, Academy, Tauceti, GBA Basketball, Eaglest Nest, Harrier Combat, Karting G. Prix, Combat Course.

SOLO PC 3 ½

Power Boat, The train, Mot, Street Sport Basket, Ulises, Mission Imposible II, Livingstone II, Simulador tennis, Skate or die, Freddy Hardest, King of the Beach.

AMIGA

Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball, APB, Roller Coaster.

ATARI

Circus Atraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemon, Pantera Rosa, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón.

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Shinobi, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mortadelo II, Dan Dare III, Magic Jhonson, Italia 90, The Cycles, Buggy Ranger, Aventura espacial, Garfield.

AMSTRAD

Continental Circus, Gemini Wing, War in middle earth, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy, Italia 90, Buggy Ranger, Aventura espacial, Shoogun Super Sprint, Rampage, Mortadelo II, Gardfield, Abadia del crimen, Chuck Yeager.

COMMODORE

The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1, Aventura espacial, Shangai, Ninja Warrior.

MSX

4x1, Artifox, War in the Middle Earth, Knight Lore, Knight Shade, Buggy Ranger, Aventura espacial, Demonios, Ballblazer, Howard the Duck, River Raid, Hero, Space Shuttle, 3D Knockout, Super Bowls, Mutant Monty, Lazy Jones, Winter Olimpiac, Turbo Chess, European games, Who Dares Wins II, Addictaball, Italia 90, Ram, Michel.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 ptas.

SPECTRUM

Livingstone Supongo, Goody, Cosa Nostra, Robotscope, Wels Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD

Livingstone Supongo, Last Mission, Cosa Nostra, West Bank, Coloni.

MSX

Fernando Martín, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Amo del Mundo, Starquake, Pantera Rosa.

COMODORE

Fernando Martín, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, Terropods, Fórmula I, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhytm, Dan Dare.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

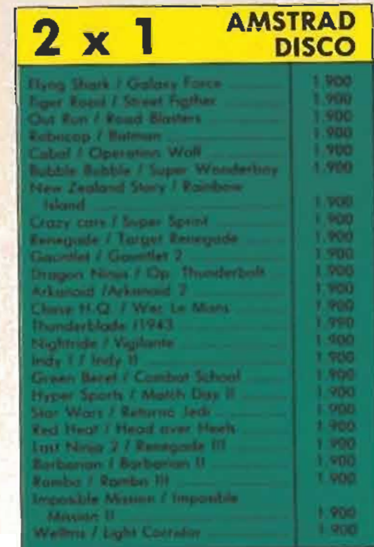
JUEGOS DE 1200 ptas.

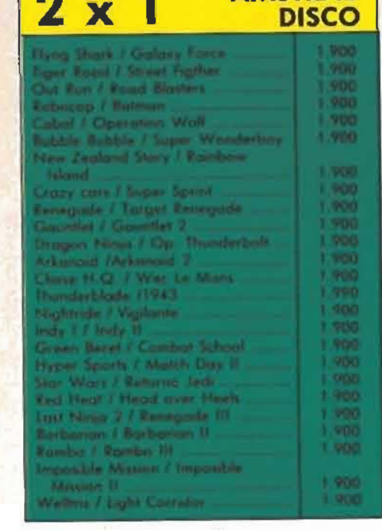
Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gaunlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattle Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road, Livingstone II, Titanic, Mad Mix, Batman, Tetris, Pictionary.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

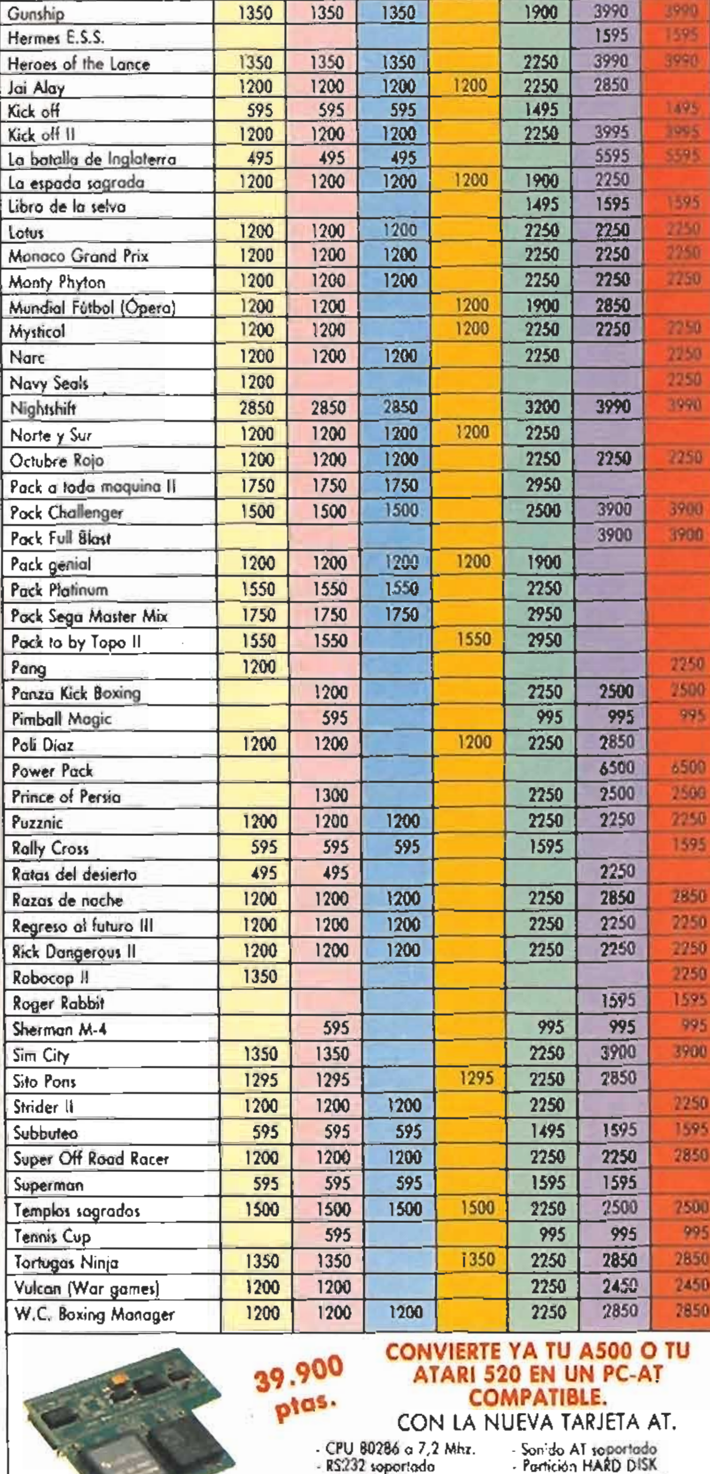
Chuck's Yeager, Comamdo Trace, Don Quijote, Guerra de Vajillas, Hundra, Pájaros de Bangkok, The Cycles, Magic Jhonson, Dan Dare, Dan Dare III.





2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Figther	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bobble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid /Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade /1943	1.990
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Returno Jedi	1.900
Red Heat / Head over Heels	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mission II	1.900
Wellris / Light Corridor	1.900



EXITOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
ADS		1200			2250	2500	2500
Arnhen (War Game)	495	495				2250	
Battlestorm		1200			2250	2250	2250
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Chip Challeger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Desafio total	1350	1350	1350		2250		2250
Dragon of Flame	1900	1900	1900		2850	3990	3990
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
Enmanuelle						1595	1595
European Superleague	1100				2250	2250	2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250	2250	2250		2650	4990	4990
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Gazza II	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Gremlins 2	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Hermes E.S.S.						1595	1595
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
Libro de la selva					1495	1595	1595
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monaco Grand Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	
Mysticol	1200	1200		1200	2250	2250	2250
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200						2250
Nightshift	2850	2850	2850		3200	3990	3990
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Pack to by Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pimball Magic		595			995	995	995
Poli Diaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Power Pack						6500	6500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Puzznic	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rally Cross	595	595	595		1595		1595
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al futuro III	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Robocop II	1350						2250
Roger Rabbit						1595	1595
Sherman M-4		595			995	995	995
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sito Pons	1295	1295		1295	2250	2850	
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Subbuteo	595	595	595		1495	1595	1595
Super Off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	2850
Superman	595	595	595		1595	1595	
Templos sagrados	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Tennis Cup		595			995	995	995
Tortugas Ninja	1350	1350		1350	2250	2850	2850
Vulcan (War games)	1200	1200			2250	2450	2450
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850



39.900 ptas.

CONVIERTE YA TU A500 O TU ATARI 520 EN UN PC-AT COMPATIBLE.

CON LA NUEVA TARJETA AT.

- CPU 80286 a 7,2 Mhz.
- RS232 soportado
- Hércules CGA VGA
- Primer soportado
- MOUSE bajo MS-DOS3
- Sonido AT soportado
- Partición HARD DISK
- Disco interno soportado
- Con 1 Mb AMGIA-640 X AT
- Adaptador A-2000 - 9900

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200
Monkey Island	1200
Drakkhen	1200

Varios

Cable cassette Amstrad	1200
Cassette Commodore 64	6500
Convertidor TV Amstrad	21900
Copiador Audio C-64	2900
Copiador Audio C-64 con fuente	3990
Disco limpiador 3 ½	995
Disco limpiador 5 ¼	995
Interface Kempston (SP)	2475
Modulador TV Amstrad	9500
Ram Jet +2A	11500
Ram Jet +3	11500
Ram Jet ZX	11000
Reset para pokear C-64	1500

JOYSTICKS

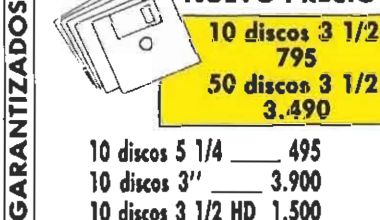
TELEMACH 200	6900
TELEMACH MADERA	8900
Jetfighter	3300
Konix	2500
Konix autofire	2750
Navigator	3500
PC Zero Zero + Tar.	6500
PC Zero Zero Winner	2800
Phasor One	2800
Pro 5000	2800
Quickjoy III	2250
Stick ball	995
Topstar	5250
Zero Zero	1900
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero Junior	1200
Zero Zero Winners	2595

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

DISCOS VÍRGENES

NUEVO PRECIO

GARANTIZADOS



10 discos 3 1/2 — 795
50 discos 3 1/2 — 3.490

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3" ____ 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD _ 995

SONIDO PARA TU PC

SOUND BLASTER

32.900 ptas.
-DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB
SOUNDBLASTER

LO MÁS INTERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga PC 3 ½

Y SÓLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2250 pts.

Envia este cupón a Mail Soft, P.° Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELIDOS ____
DIRECCIÓN COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.° CLIENTE ____
☐NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



BRAT

A sus apenas doce meses de edad, Nathan es el niño más adorable de la vecindad, el orgullo de su madre, la envidia de las vecinas y la debilidad de sus numerosos parientes. Pero ninguno de ellos sabe que, cuando cae la noche, Nathan sale sigilosamente de su cuna, se pone una cazadora de cuero, una gorra de baseball y unas gafas de sol y, convertido en Brat, abandona la tranquilidad de su cuarto para lanzarse a la búsqueda de aventuras.

Tampoco saben que detrás del armario de los juguetes se esconde un mundo desconocido. Ese país de fantasía, –que nuestro angelito ha denominado Bratland–, se divide a su vez en tres mundos diferentes cada uno de los cuales consta de cuatro niveles. Al llegar la noche, tras su inesperada transformación, Brat se lanza a explorar los parajes mágicos que se esconden tras el increíble armario de los juguetes, pero estos mundos encierran multitud de sorpresas que podrían despertarle y devolverle súbitamente a la cruda realidad.

Nuestra misión, en el papel de ángel de la guarda de Brat, consiste simplemente en evitar que nuestro protegido se haga daño mientras pasea por Bratland. Dado que el movimiento de Brat es automático, lo único que podemos hacer es guiarle adecuadamente para que sus pasos transcurran siempre por lugares seguros.

Brat inicia su camino en la parte superior de cada nivel y avanza constantemente hacia abajo siguiendo los símbolos que hay en el recorrido. Pero la ruta es sumamente irregular y el pequeño puede caer al vacío si no hacemos algo para evitarlo, siendo aquí donde entra en juego nuestra colaboración.

Los iconos

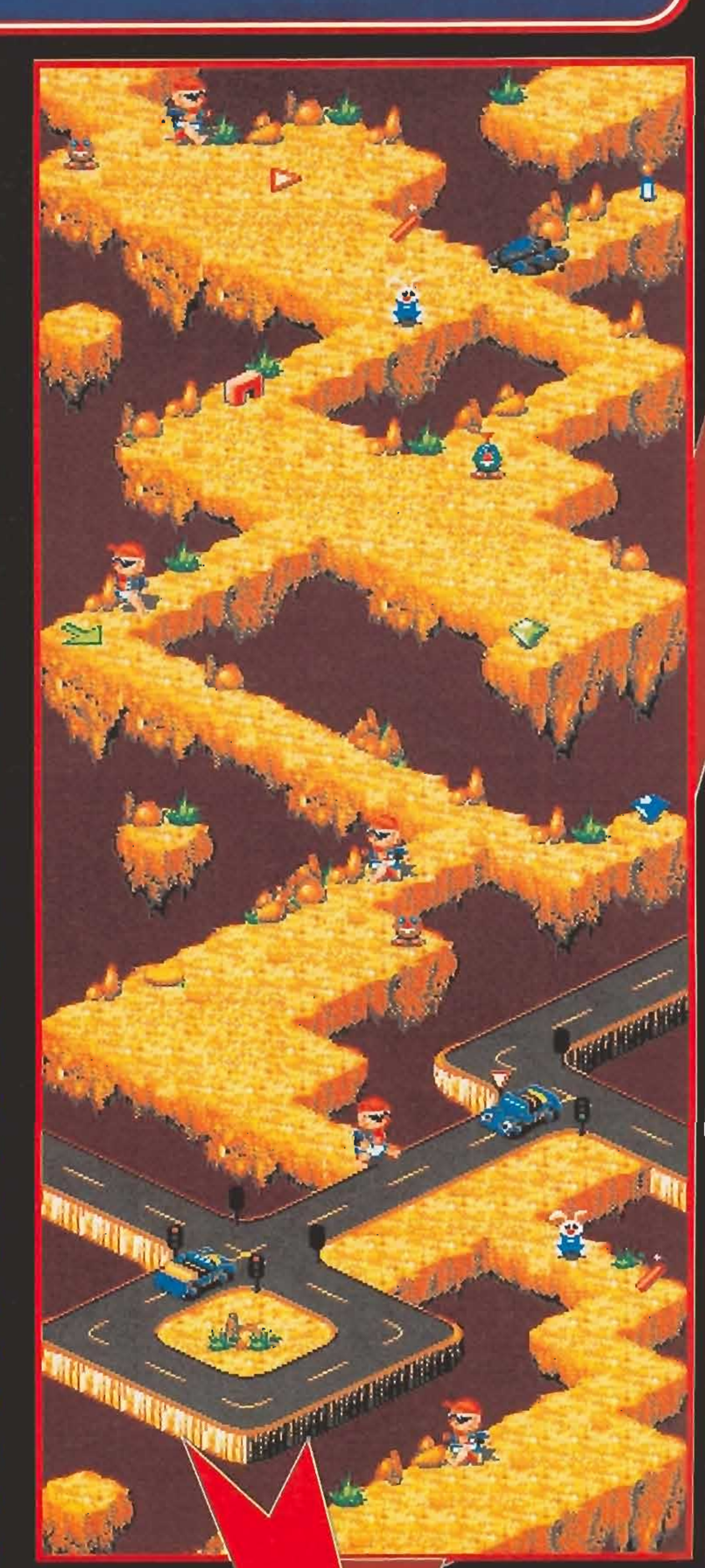
Para ayudar a Brat es imprescindible comprender la distribución de la pantalla, sabiendo que toda la acción transcurre en la parte izquierda y que hay un gran panel a la derecha que contiene numerosos marcadores e iconos.

El juego se maneja íntegramente con el ratón. Disponemos de un puntero, inicialmente con la forma de un chupete, con el cual podemos apuntar tanto a los iconos del panel como a cualquier punto de la pantalla principal. Si pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre uno de los iconos del panel el puntero adoptará la forma de dicho icono, siendo entonces el momento para volver a pulsar, esta vez sobre un punto del mapa, y conseguir que el icono seleccionado se coloque en el lugar deseado.

Los iconos básicos son las seis flechas de dirección, y basta con colocar una de ellas en el camino de Brat para que éste, al alcanzarla, gire en el sentido indicado en la flecha y continúe en dicha dirección hasta que encuentre otra flecha distinta.

Para saber con exactitud el lugar en el que se colocará la flecha contamos con la ayuda de un cuadrado parpadeante que se mueve junto con el pun-





FASE 1


Junto a Brat, deberemos recorrer los peligrosos parajes que se esconden tras su armario de juguetes.


Utilizando los caramelos, podremos librar a nuestro pequeño héroe de un fatídico atropello.

tero. Existen flechas para las cuatro diagonales, arriba y abajo, y podemos eliminar cualquier flecha ya colocada utilizando cualquiera de los dos iconos que representan una goma de borrar.

Entre las flechas hay un nuevo icono que representa una señal de stop. Basta con colocarlo en el camino de Brat para que éste se detenga al pasar sobre él, permaneciendo inmóvil hasta que lo pongamos de nuevo en movimiento con cualquier flecha de dirección.

Debajo de las flechas podemos observar los diez bolsillos de Brat, inicialmente vacíos, y un indicador que refleja el número de puentes disponibles, cinco al comenzar cada nivel.

Al pulsar sobre el icono del puente, y siempre que queden puentes disponibles, el puntero se transforma en una tabla de madera de forma cuadrada que podemos colocar en cualquier sitio libre del mapa, lo que nos permite crear nuevos caminos o completar caminos interrumpidos.

Por otro lado, en los bolsillos de Brat se irán colocando los objetos que el pequeño recorre en su camino por el mero hecho de pasar sobre ellos.

Cualquier objeto puede ser seleccionado con el ratón y trasladado al lugar deseado del mapa para, si es colocado en el lugar adecuado, realizar diversas acciones.

No es posible llevar más de once objetos, ya que si Brat pasa sobre un nuevo objeto cuando no tiene sitio para más dicho objeto no se añadirá a su inventario. En algunas ocasiones será necesario deshacerse de objetos para dejar espacio para otros más importantes. Es posible asimismo nuevos puentes que se añadirán a los ya existentes hasta un máximo de noventa y nueve.

Sobre las flechas hay dos nuevos iconos que, no disponibles al principio de la aventura, se adquieren en ciertos puntos de la misma cuando Brat pasa sobre ellos, momento en el cual dichos iconos podrán ser utilizados un número ilimitado de veces. Ambos son colocados en el suelo y activados cuando Brat pasa sobre ellos: el de la izquierda detiene momentáneamente el scroll de pantalla mientras que el de la derecha invierte la dirección de dicho scroll.

Los marcadores

Los marcadores superiores señalan el número de vidas, –inicialmente contamos con tres–, la cantidad de dinero disponible y el número de botellas de leche restantes.

Cada vez que coloquemos una flecha en el suelo se descontará su valor del indicador de dinero y no podremos colocar nuevas flechas si carecemos de



fondos, pero por suerte podemos incrementar dicho marcador recogiendo diversos objetos.

Las botellas de leche, que pueden ser recogidas como un objeto más, tienen una interesante utilidad. Si disponemos de una botella al menos, cuando perdamos una vida su marcador parpadeará mientras comienza una cuenta atrás a partir de cinco. Si dejamos que la cuenta transcurra hasta el final Brat comenzará de nuevo sus andanzas desde el comienzo del sector actual (si aún le quedan vidas, por supuesto), pero si pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro de las botellas de leche conseguiremos, a cambio de una botella, comenzar de nuevo en el mismo lugar en el que Brat cayó al vacío por última vez.

El marcador numérico que señala la cuenta atrás antes mencionada tiene otras utilidades. Al principio de cada vida, dicho marcador arranca desde nueve y comienza a decrementarse, de forma que el scroll de pantalla solamente se pone en marcha cuando el contador llega a cero, lo que proporciona a Brat unos segundos de ventaja. Cuando detenemos el scroll mediante el icono apropiado, el mismo contador nos informa del tiempo que falta hasta que la pantalla se ponga de nuevo en marcha.

Para controlar los movimientos de Brat

Brat no solamente pierde una vida cuando cae al vacío al no encontrar a tiempo una flecha que le haga variar adecuadamente de dirección. También lo hace cuando permanece demasiado tiempo inmóvil y queda por tanto fuera de la pantalla. Igualmente puede producirse el fenómeno contrario, ir más allá del límite inferior de la pantalla porque hayamos congelado el desplazamiento de la misma durante demasiado tiempo.

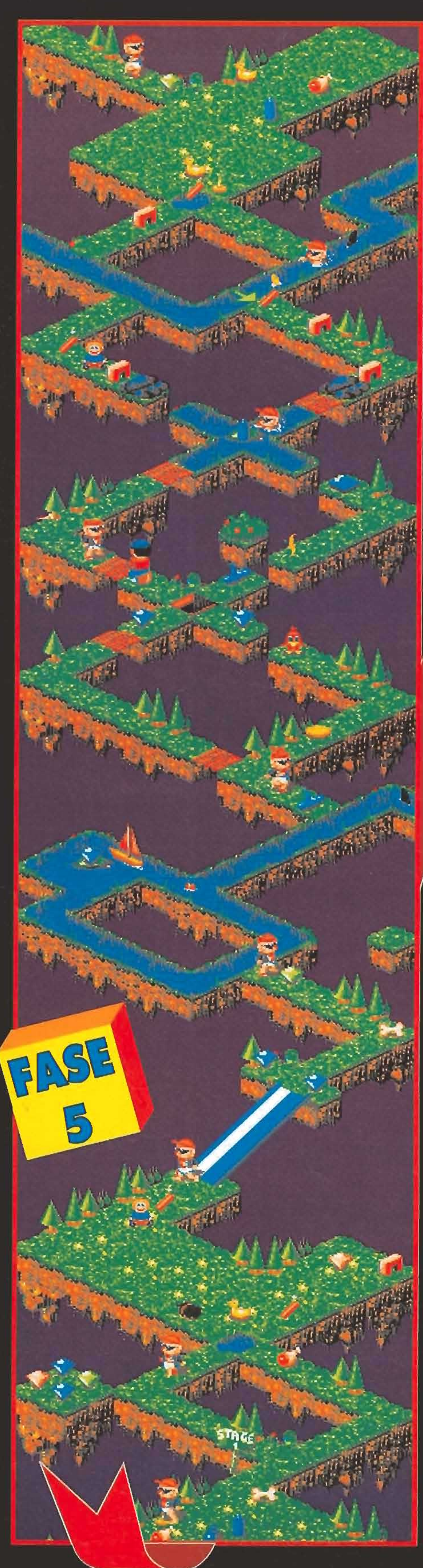
Como pronto comprenderéis al comenzar a jugar, es preciso controlar en todo momento el scroll de la pantalla, parando o invirtiendo su desplazamiento, para evitar a toda costa que Brat se salga de los límites de la misma. También es preciso comprender que Brat solamente obedece a las flechas que hayan sido colocadas antes de pasar sobre ellas. Si colocamos una flecha sobre el lugar que Brat está

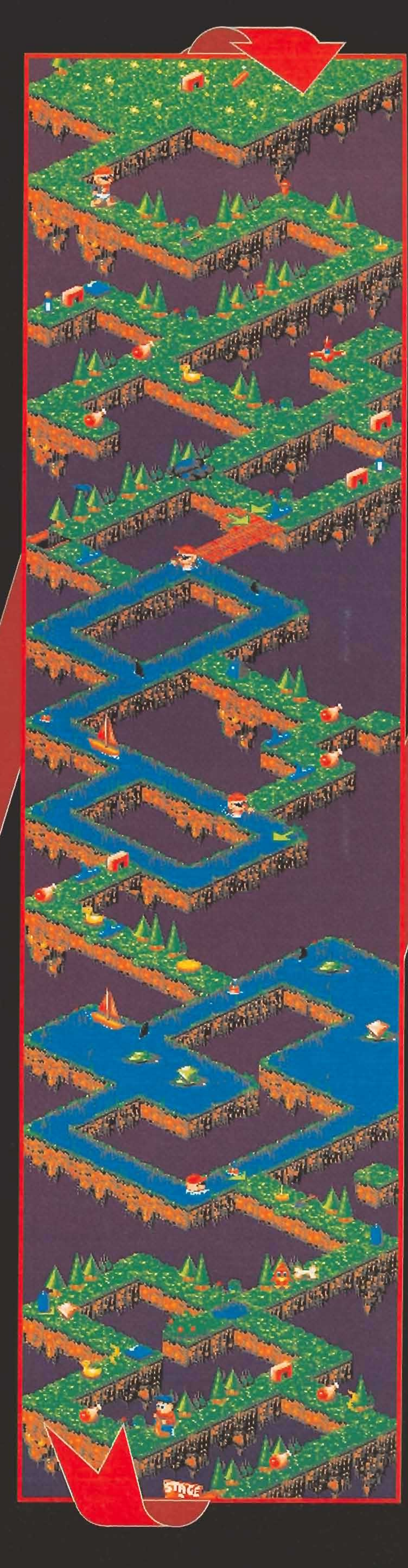


Utilizando las tablas de madera podremos construir puentes con los que superar los mortales abismos.

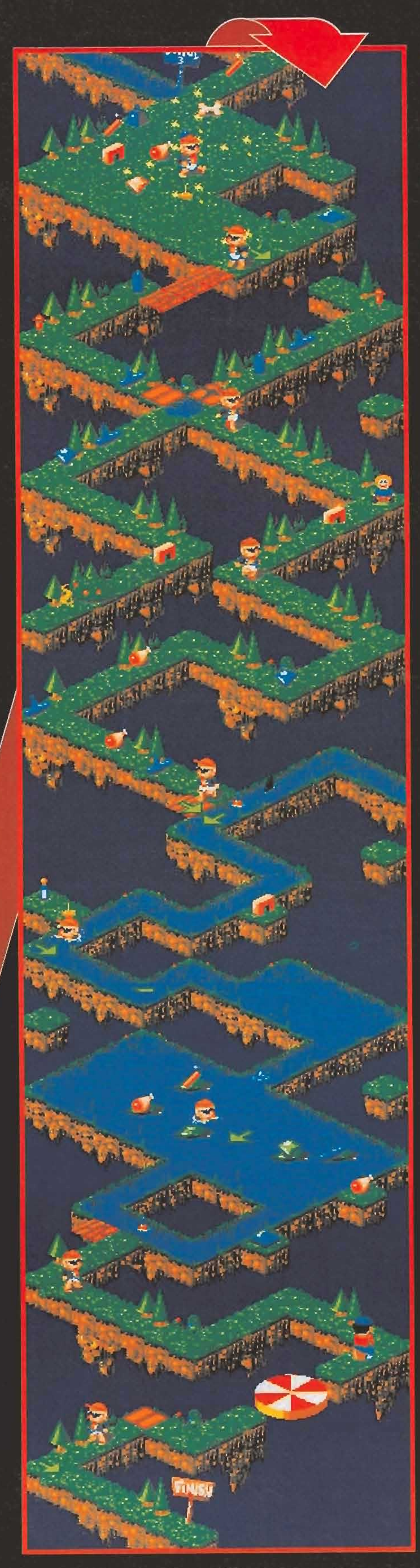


Cada uno de los niveles se divide en dos o más sectores fácilmente reconocibles por un cartel.











Parkland, el segundo mundo, es un terreno plagado de estanques, árboles, setos y peligrosas trampas.



Nuestro intrépido bebé puede perder una de sus escasas vidas al caer al vacío o al quedar fuera de la pantalla.

pisando dicha flecha será ignorada y el pequeño seguirá caminando en la misma dirección.

Como hemos señalado anteriormente, Bratland se compone de tres mundos con cuatro niveles cada uno, lo que hace un total de doce niveles. Todos los niveles se dividen a su vez en dos o más sectores fácilmente reconocibles por un letrero.

Al finalizar un sector la acción se detiene momentáneamente y aparece una cigüeña que deja caer una buena cantidad de objetos, tras lo cual la pantalla continúa desplazándose. Al perder una vida, y si no dispone de botellas de leche o bien disponiendo de ellas no desea utilizarlas en ese momento, Brat continúa su camino al comienzo del último sector visitado. Al completar todos los sectores de un nivel se nos proporciona una palabra clave que podremos utilizar en una partida posterior para poder comenzar el juego en un nivel distinto al primero.

Pulsando la tecla "P" el juego se detiene momentáneamente, lo que nos permite decidir con calma nuestro próximo movimiento. Dicha pausa puede finalizar mediante una nueva pulsación de la misma tecla o mediante una pulsación del botón izquierdo del ratón. Para ganar tiempo, y dado que el puntero sigue bajo nuestro control al realizar una pausa, os recomendamos desplazar el puntero hacia el panel de iconos y escoger uno de ellos, lo que nos permite finalizar la pausa con el puntero transformado en el icono que vamos a utilizar seguidamente.

La anticipación es fundamental para controlar los movimientos de Brat. Por ello conviene tener planeados al menos los dos o tres próximos movimientos a realizar y estar pendientes no de los lugares por los que pasa el pequeño, sino de los que aún no ha alcanzado.

Guía para completar la aventura

Como ya habéis podido adivinar, nos hallamos ante un juego de habilidad dotado también de una desbordante imaginación, en el que la previsión y la inteligencia juegan un papel fundamental. No vamos a ofreceros por tanto una solución detallada de cada uno de los doce niveles del programa porque pensamos que de ese modo no haríamos sino incurrir en una aburrida descripción de los movimientos a realizar que restaría al juego su enorme interés. Por el contrario, hemos preferido explicar con cierto detalle las características de los diversos mundos para poneros en antecedentes de los numerosos peligros que váis a encontrar en ellos. El resto es preferible que esté en vuestras manos.

El primer mundo es Toytown (la ciudad de los juguetes), y sus cuatro niveles son accesibles mediante las palabras Bishigmo, Mihemoto, Sasutozo y Sumatzee. En él podemos encontrar rocas que hacen que Brat cambie de dirección y que son fácilmente destruidas con un cartucho de dinamita, rato-

BRAT

nes mecánicos que se detienen unos instantes si dejamos caer a su lado un trozo de queso, soldaditos de plomo que solamente quedarán inmóviles atraídos por una muñeca y cajas cerradas de las que saldrá un muñeco que dará un susto de muerte a Brat a no ser que coloquemos un peso sobre la tapa.

En algunas zonas del recorrido llegaremos a carreteras por las que circulan coches y ambulancias siguiendo las indicaciones de los semáforos. Los coches pueden destruirse los unos a los otros si chocan frontalmente y se quedarán pegados a la calzada durante unos segundos si dejamos caer un caramelo en el lugar por donde vayan a pasar.

En algunos puntos del recorrido hay pájaros picoteando que harán que Brat cambie de dirección si choca contra su cuello. No pueden ser destruidos, por lo que la única solución consiste en esperar y pasar frente a ellos cuando elevan el cuello.

También hay placas de color azul que actúan como interruptores abriendo y cerrando trampillas colocadas posteriormente, plataformas móviles que solamente pueden ser accedidas en los breves instantes en los que se detienen en uno de los extremos de su recorrido, cañones que se elevan con interruptores y se disparan con una cerilla y sirven para destruir grandes rocas resistentes a la dinamita, y peonzas que solamente pueden ser detenidas colocando un peso en su camino.

El segundo mundo es Parkland (la tierra de los parques) y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras Nokitago, Itsanono, Mozimato y Hozitomo. En un terreno lleno de estanques, árboles y setos, es posible encontrar elementos comunes al mundo anterior como las rocas solamente vulnerables a la dinamita y muchos personajes nuevos que describimos a continuación.

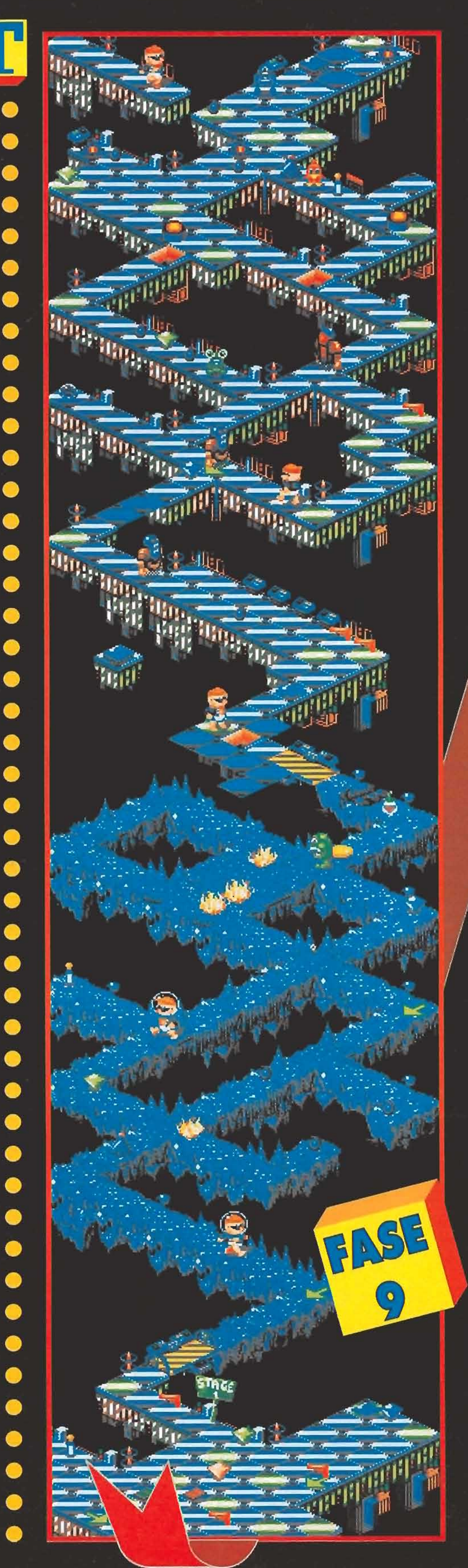
Comencemos por la fauna de los estanques. Los tiburones estarán ocupados un buen rato si les arrojamos un trozo de carne y los objetos mecánicos como barcos veleros y boyas pueden ser eliminadas mediante torpedos si dejamos caer un submarino cerca de ellos. En el exterior podemos distraer a los perros mediante un hueso, detener el movimiento de los topos que crean túneles bajo tierra clavando una pala en el lugar adecuado, hacer volar

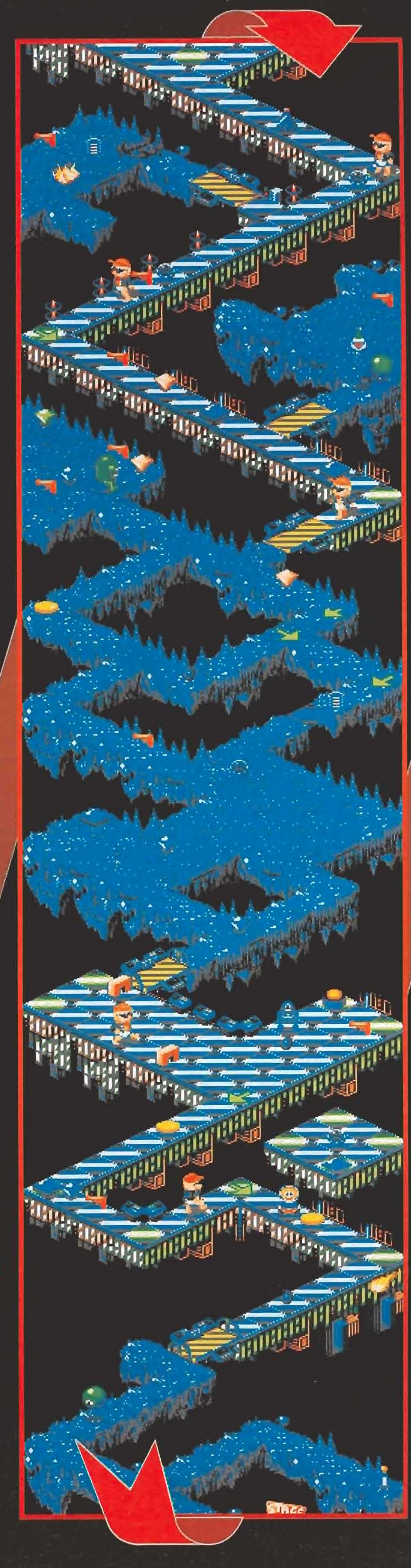


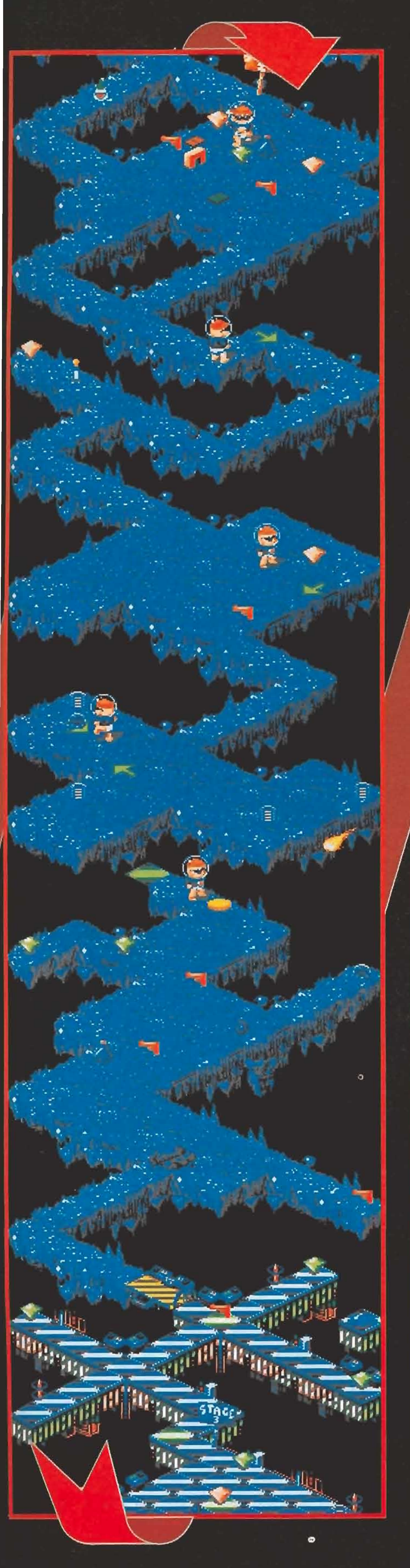
Incluso los héroes tienen derecho al relax; aquí tenéis a Brat demostrando de lo que es capaz sobre un tobogán.



Brat girará indefinidamente sobre las ruedas a menos que le ayudemos a salir de tan comprometida situación.











Las barandillas que impiden el acceso a los puentes se accionan mediante ciertos interruptores.



Si intentamos cruzar los puentes sin el casco espacial, Brat comenzará a levitar y volverá al principio del nivel.

por los aires a los chicos montados en pelotas botadoras colocando hábilmente un clavo en su camino y lanzar cohetes contra los aviones que sobrevuelan la zona arrojando bombas.

En algunos árboles encontraremos personajes que emergen momentáneamente del follaje arrojando llamas que pueden quemar a Brat, las cuales pueden ser neutralizadas mediante los frascos de insecticida.

En algunos puntos es necesario hacer uso de los toboganes y de las ruedas giratorias (estas últimas harán que Brat gire indefinidamente sobre ellas hasta que le saquemos de tan desagradable trance activando una flecha de dirección en el momento adecuado), y dado que ciertas flechas azules nos obligan a saltar a plataformas colocadas a gran distancia será preciso disponer de un paracaídas que amortigüe nuestra caída en esos momentos.

Finalmente el tercer y último mundo se denomina Moon Base (base lunar) y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras Mokitemo, Zumohato, Chanastu y Nagaitsu.

Es el mundo más largo y complejo de todos y contiene muchas sorpresas que preferimos no desvelaros, de forma que solamente os adelantamos lo que podéis encontrar en sus primeras pantallas. Se trata de un escenario futurista defendido por robots de baja gravedad y objetos cilíndricos que se desplazan sobre el suelo. Unos y otros pueden ser destruidos con bombas, eliminados con disparos de pistola o paralizados mediante placas magnéticas.

Los interruptores no sólo abren o cierran algunas baldosas del suelo sino que también abren o cierran una o dos de las barandillas que impiden acceder a ciertos puentes. Para cruzar un puente además de abrir sus extremos es imprescindible disponer de un casco espacial ya que en caso contrario Brat comenzaría a levitar por el espacio y debería volver a comenzar desde el inicio del sector actual aún disponiendo de botellas de leche.

Estos sofisticados escenarios futuristas se alternan en ocasiones con desérticos paisajes lunares. En ellos observaremos alienígenas de todas las formas y colores imaginables y llamas de fuego lanzadas por erupciones volcánicas que pueden ser sofocadas mediante una botella de agua.

P.J.R.




HEY.... TÍO, HEY.... DESPIERTA!!
¿EIN?


¡NANO, ESTÁS VIVO!, ¡TODO HA SIDO UN...... SUEÑO!
?


SÍ, PUES PREPÁRATE, PORQUE AHORA VIENE LA PESADILLA, LLEVAS MEDIA HORA GRITANDO Y PAPÁ TE HA OÍDO
ESTANLI KUBRIK
LA MANDARINA MECÁNICA
¡OH NO!


ESTA VEZ LO TIRA POR LA VENTANA
ME PARECE QUE YA VIENE

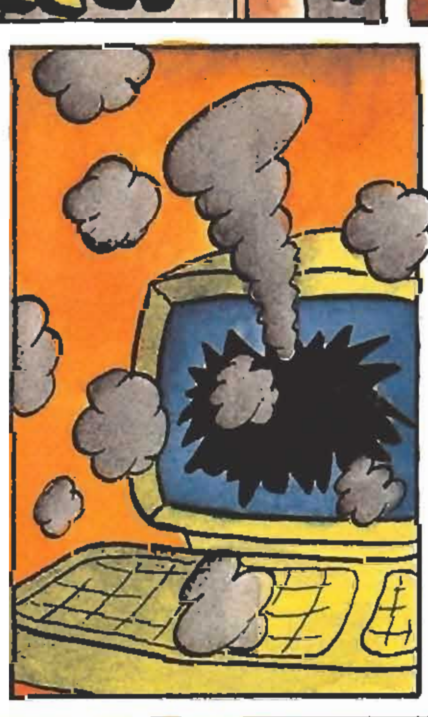

YA ESTÁ AQUÍ...... GLUPS


MOTHER I WHANT TO...
ÑIIIIIIIII


OS ADVERTÍ QUE NO QUERÍA VOLVER A VEROS JUGAR CON ESE CHISME!!!
TENDRÍAIS QUE ESTAR ESTU- DIANDO EN VEZ DE PERDER EL TIEMPO


AHORA VERÉIS


BLAM




SE ACABÓ LO QUE SE DABA


AHORA FUERA DE AQUÍ CADA UNO A SU HABITACIÓN Y SIN RECHISTAR, A VER SI VAMOS A TENER UN PROBLEMA


Fairies
SEELIE COURT
Jim Morrison
PLAM!!


JA JA JA JA JA


JUA JUA JUA JUA JUA JUA


Fin

NUEVO
EN ESPAÑA

Las super pompas más grandes del mundo

David Stein's
bubble thing®

¡DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU! ¡ES SUPER FACIL!

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING.

BUBBLE THING hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.

Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.

Animate, practica con BUBBLE THING y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

BUBBLE THING EN EL LIBRO GUINNESS DE LOS RECORDS

DAVID STEIN de New York (creador de BUBBLE THING), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m. y 24 cm. el 6 de Junio de 1988, utlizando unicamente BUBBLE THING, agua y liquido jabonoso.

¡AHORA PRUEBA TU A BATIR EL RECORD!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid.

☐ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envio. (IVA incluído)
☐ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. de gastos de envio. (IVA incluído).
☐ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. de gastos de envío. (IVA incluído).

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO ....

Forma de pago:
☐ Contra reembolso.
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

DRAGON BREED — AMSTRAD

```
 10 'Cargador Para  "DRAGON BREED" Versio
n ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:FOR X=&6473 T
O &66F4:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE X.A:C
HECK=CHECK+A:NEXT
40 IF CHECK<>71706 THEN SOUND 1.400.15.1
5:PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 LOCATE 2,23:PRINT "INSERTA 'DRAGON BR
EED' Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL
&BD37:LOCATE 6,1:PRINT"Ya tienes Credito
s INFINITOS":CALL &6473
60 DATA F3,11.8C.A4.21.8C.64,01.70,02.ED
.B0.DD.21.F5,A6.11,BB,00.CD.84.A6.C3,36.
A7.00.1A,12.0F,1A,00.02,08.0A.0C.0E,10.1
2,16,18,10.00.00.06.F6.AF.ED.79.DD.77.00
.DD,2B.18,F9.D1.08.FE,01,06
70 DATA 7F.3E.10.ED.79.3E.54.ED.79.D9.E1
.D9,D8,D9,C3.00.00.3D,20.FD,A7,24.C8.06,
F5.ED.78.A9.E6,80.28.F5.06.7F.3E.10,ED.7
9,79.2F.4F.D9.7D.3C,E6.0F.6F,F6.20.D9.17
.ED,79.37.C9.3D.20.FD.A7.24
80 DATA C8,06.F5.ED.78.A9.E6.80.28.F5,06
.7F,3E.10.ED.79.79.2F.4F.1F.3E.2A.17.ED.
79.37,C9,06,F6,3E,10.ED.79.D9,E5.2E.00.D
9,21,AE.A4.E5,06,F5.ED.78.E6.80.4F,CD.C0
.A4.30.FB.21.15.04,10.FE.2B
90 DATA 7C.B5.20.F9.3E.0A.CD.C0.A4.30.EA
,26,C4,3E.1C.CD,C0,A4,30.E1.3E.DA,BC.38,
F2.26.C4.3E.1C.CD.C0.A4.30.D3.3E.DA.BC.3
8,E4,FD.21.F1.A6.FD.6E.00.26.C4.3E.1C.CD
.C0.A4.30.BE.3E.D7.BC.30.DD
100 DATA 2C.20.EF.26,70.3E.1C.CD.C0.A4,3
0.AD.3E.1C,CD,C0.A4,30,A6.7C.FE.CD.30.0E
.FE,9C,30.CF.FD.23.FD.7D.FE.F5.20.CB.18.
C5.3E.0B.26.80.2E,08.3E,0B.18.02.3E.09.C
D.E6.A4,D0,3E.0B.CD.E6.A4.D0
110 DATA 3E.9F.BC.CB.15.26.80,D2.93.A5.3
E.1D,BD,C2.9E.A4,00,AF,08.26.A1,2E,01,FD
.21,00,AC,3E,04.18.17.3E.28.AD.C6.10.DD.
77,00,DD,23,1B,26,A1.2E.01.2E,01.3E.01.1
8,02.3E.09.CD.E6.A4.D0.3E.0B
120 DATA CD.E6.A4.D0.3E.C0.BC,CB.15.26.A
1.D2,D3.A5,08.AD.08.7A.B3.20.CE.C3.AA.A4
,3E,28.AD,C6.10,DD.77.00.DD.23.1B,2E,02.
3E.04,26,B3,CD,70.A6.D0.FD.7E.04.B7,28.5
A,69.01,00,7F,00,00,00.FD.4E
130 DATA 00.FD,46,01.DD.21.00,00.DD.09,4
D,3E,01.2E,02,26,B3.CD.70,A6.D0.3E.7F.BD
.28.03.32.F0.A6.2E,02.3E.08.26.B3.CD.70.
A6,D0.FD.5E,02.FD.56.03.69.01.05.00.FD.0
9.4D.7B.B2.26.A1.2E.01.3E.01
140 DATA C2,D5.A5.11.AA.A4.ED,53.F1.A5.1
1.D8.A5,3E.B7,32,12.36,C3.61.2B.3E.06.00
,00,18,B6.3E,0D.CD.E6.A4.3E.10.CD.E6,A4.
D0.3E.DB.BC.CB.15.26.B3.D2.6E.A6.C9.CD.0
6.A5,21.00.80.06,FF,C5.1E,00
150 DATA 4B.16,FF.06.F5.ED.78.E6.80.A9.2
8,50,1C.79.2F.E6,80.4F.15,C2,92.A6.73.23
.C1.10.E2.21.00.00,11.32.80.06.32.C5.1A.
06.00.4F.09.13.C1.10.F6.E5.21.00.00.11.C
D.80.06.32.C5.1A.06.00.4F.09
160 DATA 13.C1.10.F6.C1,7C,B7,20.13.A7.E
D,42.01,32,00.A7.ED.42.D8.09.01.CD.FF.A7
.ED.42,D0.3C.32.F0.A6.C9.00.00.C3.A1.A6.
00.1E,2A.28.22
```


PREDATOR 2 — AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM * CARGADOR 'PREDATOR 2' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Jun-1991 *
REM ********************************************************************
DIM C%(71):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 70:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>28997153& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "ENERGIA ILIMITADA (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(59)=V
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(61)=V
INPUT "MUNICIONES INAGOTABLES (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(63)=V+2
INPUT "INOCENTES INMUNES (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(66)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PREDATOR 2' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,4E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EF8,12E
DATA 64,4EE8,C,4E75,4EAE,4,303C,6002,31C0,5842,31C0,4974,33C0,1,31DC,31C0
DATA 70C4,31C0,7B38,4E75
```

PREDATOR 2 — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL PREDATOR II (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9421 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cpred.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CPRED.COM, cárgalo antes del
 PREDATOR II para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB46551E8BEC8E5E06BD9090813E7125FF0E7510892E"
150 DATA "7125892E7325892EC720892EC9201F5DEA0000000043"
160 DATA "617267612065 6C2050524544204 9490A0D284329204A"
170 DATA "2E532E462E24B800008ED88B1E84008B0E8600B80201"
180 DATA "A384008C0E86000E1F891E2701890E2901B409BA2B01"
190 DATA "CD21BA2B01CD270000000000000000000000000000"
```

WARLOCK — ATARI

```
1      '*******************************************************************
2      '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                        *
3      '*                          WARLOCK                                 *
4      '*                BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                     *
5      '*******************************************************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+148 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30     S=S+A:NEXT N :IF S <>&H0E7DDD THEN ? "DATAS MAL": END
40     ? "ENERGIA INAGOTABLE (S/N) ";:D=106:P=&H6006:GOSUB 90
50     ? "HECHIZOS INFINITOS (S/N) ";:D=114:P=&H6012:GOSUB 90
70     ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80     A$=INPUT$(1):CALL Z
90     A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95     ? A$:RETURN
100    DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,4238,FA1D,3F3C,0009
110    DATA 4267,2F3C,0001,0001,4267,42A7,4879,0007,0000,3F3C,0008,4E4E
120    DATA 41FA,001C,43F8,0140,7050,22D8,51C8,FFFC,33FC,0140,0007,006E
130    DATA 4EF9,0007,0000,33FC,0154,0000,80CA,33FC,0154,0000,811A,4EF8
140    DATA 1200,3C3C,4E71,4DF8,7000,3D46,01AA,3D46,0CE6,3D46,1AE8,3D46
150    DATA 324A,3D46,215E,3D46,1E6E,3D46,2CAE,33FC,0140,0002,2C32,4EF8
160    DATA 2900,0000,0000
```

EXTREME — AMSTRAD




```
10 REM Cargador 'Extreme'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 13-4-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=110:GOSUB 100:dir=&124:
lin=350:GOSUB 100
50 INPUT"Energia infinita":a$:IF FNn THE
N POKE &139,&3D
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN
 POKE &13E,&3D
70 INPUT"Armamento infinito":a$:IF FNn T
HEN POKE &143,&3D
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original de
spues de la":PRINT"pantalla y pulsa una
tecla..."
90 CALL &BB18:MODE 0:FOR n=0 TO 15:INK n
,0:NEXT:CALL &BD19:CALL &124
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN l
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 DATA F3314000210002l1FFBD,852
120 DATA CD710030F5CD63002100,948
130 DATA C011FF3FCD710030F531,1187
140 DATA 00C0C3004001547FAFED,1075
150 DATA 79ED493CFE1120F7C93E,1304
160 DATA 10E5D5E5D5CDE800D9D1,1763
170 DATA 13D9E13E2632130106F5,882
180 DATA ED784F1E20165B3E09CD,887
190 DATA F50030F53E91BA30F01D,1248
200 DATA 20EF165BCDF90030E63E,1178
210 DATA 70BA38F4CDF90030DC3E,1382
220 DATA 2A32130111019A3E0718,377
230 DATA 023E09CDF50030163EC4,851
240 DATA BACB13169A30F073231E,1052
250 DATA 01D91B7AB3D93E0620E5,1092
260 DATA 01547FED49AFCDE800D1,1343
270 DATA E1CD190196FE01C906F6,1314
280 DATA ED792100002B7DB420FB,1022
290 DATA C9CDFB00D03E0B3D20FD,1284
300 DATA 14C806F5ED78A9F2FE00,1493
310 DATA 067F3E10ED79792F4F1F,847
320 DATA 3E2A17ED7937C9AF8623,1085
330 DATA 1B4F7AB37920F7C90000,1008
340 DATA *
350 DATA F321004011400001E400,650
360 DATA D5EDB0213801226100C9,1048
370 DATA 3EA73261B03EA7323F1B,921
380 DATA 3EA732DA993214AB327A,1063
390 DATA 963205AC3268AB32A9AA,1091
400 DATA C3004000000000000000,259
410 DATA *
```


PREDATOR 2 — ATARI

```
1     '***************************************************************
2     '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                    *
3     '*                         PREDATOR II                          *
4     '*                POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                *
5     '***************************************************************
10    FULLW 2 :CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+112 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0D4E3B THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "ENERGIA INFINITA (S/N) ";:D=096:P=&H6002:GOSUB 90
50    ? "ARMAS INFINITAS  (S/N) ";:D=100:P=&H6004:GOSUB 90
60    ? "PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,4267,4879,0006,0002
110   DATA 4879,0006,C000,4879,0004,0002,4E4D,41FA,0012,43F8,0140,7050
120   DATA 32D8,51C8,FFFC,4EF8,0140,33FC,4EF9,0006,C252,41FA,000E,23C8
130   DATA 0006,C254,4EF9,0006,C200,12D8,5380,66FA,42B8,427E,42B8,4CDC
140   DATA 42B8,2D8A,42B9,0001,1036,4EF8,0500,0000,0000
```

LOS INTOCABLES — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL INTOCABLES (PC,CGA-EGA-VGA)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS =11:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 21606 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cintoc.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CINTOC.COM, cárgalo antes del
 INTOCABLES para jugar con energia ilimitada.NOTA: Ten cuidado
 con el tiempo"
140 DATA "E9C000551E8BEC8E5E06515653BD9090803E2952FF75"
150 DATA "34C6065C5B01C606517501C606DAA701C606FABD01C6"
160 DATA "06359F01C60655AF90B90A00BE83012E8B1C83C60289"
170 DATA "2F896F02E2F3EB2F90803E3F3FFF7527C6064C4F01C6"
180 DATA "06436801C606AC8D01C606AAA601B90600BE97012E8B"
190 DATA "1C83C602892F896F02E2F35B5E591F5DEA0000000006"
200 DATA "9251AF6B4AB84B2F4D9F4D1450EC50B85129523F3F6D"
210 DATA "40334234440145874643617267612065 6C20494E544F"
220 DATA "4341424C45530A0D284329204A2E532E462E24B80000"
230 DATA "8ED88B1E20008B0E2200B80301A320008C0E22000E1F"
240 DATA "891E7F01890E8101B409BAA301CD21BAA301CD270000"
```

PICK'N PILE — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *   CARGADOR 'PICK'N PILE' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Jun-1991   *
REM ************************************************************************
DIM C%(69):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 68:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>19956461& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(65)=V
IF NOT FNU THEN PRINT " (usa opcion TICTAC OFF) "
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(62)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PICK'N PILE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,7,FF00,2D49,2E,303C,4A,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C68,1000,86,6610,23FC,7
DATA FF34,0,80,317C,4E40,84,4E75,2F7C,0,1000,2,31FC,4E71,2434,31FC,601A,241E
DATA 4E73
```

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO*draw*™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

BILL'S other KNEE

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario.
Tu dibujo no se estropeará con el lavado.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de Correos 226. 28100 (Alcobendas) MADRID

Deseo recibir el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Contra reembolso.
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

MERCS — SPECTRUM






```
   1 REM ************************
   2 REM *  Antono Dos Santos   *
   3 REM *  / Jose Dos Santos   *
   4 REM *  Cargador Spectrum   *
   5 REM *      M E R C-6       *
   6 REM *   MADRID  24/6/91    *
   7 REM ************************
  10 CLEAR 3e4: POKE 23658,1: PR
INT "Cargador MERCS"''"Antonio/J
ose Dos Santos 91"''
  30 INPUT "Quieres CREDITOS INF
INITOS?(s/n):";a$
  35 INPUT "Quieres 250 BOMBAS?(
s/n):";b$
  40 INPUT "Quieres TIEMPO INFIN
ITO?(s/n):";c$
  50 PRINT "Introduce la cinta o
riginal": LOAD ""SCREEN$ : LOAD
""CODE
  60 FOR f=37068 TO 37085: READ
a: POKE f,a: NEXT f
  70 IF a$="n" THEN POKE 37071,0
  72 IF b$="n" THEN POKE 37079,0
  74 IF c$="n" THEN POKE 37074,0
  80 POKE 37066,204: POKE 37067,
144: RANDOMIZE USR 36864
 100 DATA 175,50,169,162,50,58,1
57,62,250,50,190,151,195,32,151,
65,68,83
```

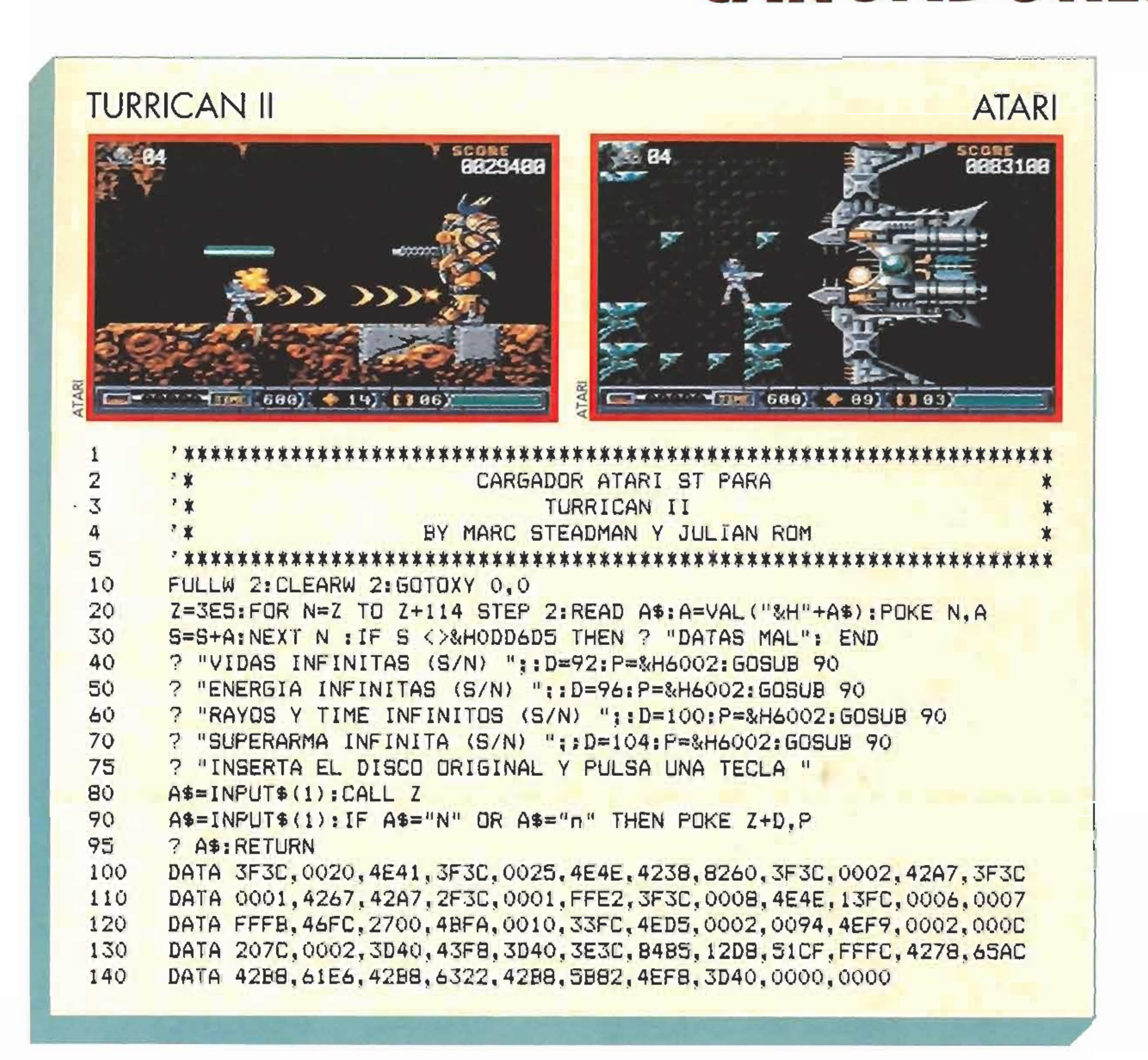
BRAT — AMIGA





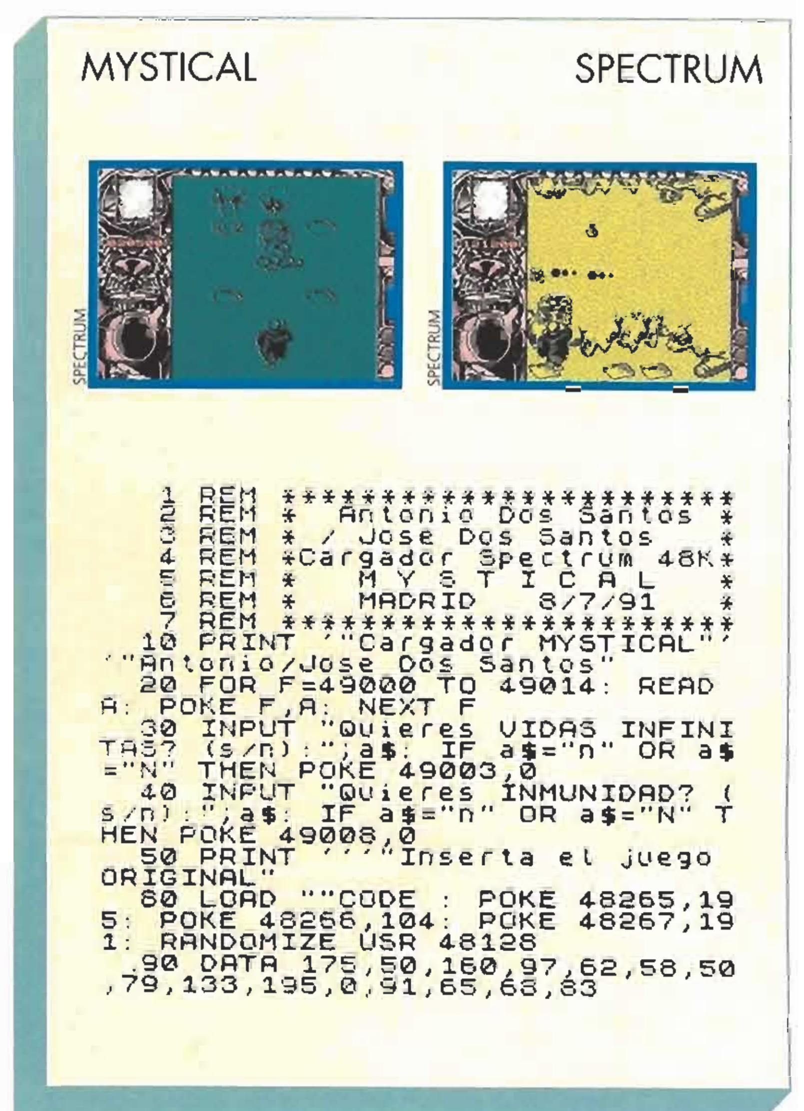



```
REM Cargador 'Brat'
REM Pedro José Rodriguez 13-6-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>743169& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(117)=0
INPUT"Dinero infinito";a$:IF FNn THEN c%(121)=0
INPUT"Puentes infinitos";a$:IF FNn THEN c%(125)=0
INPUT"Biberones infinitos";a$:IF FNn THEN c%(129)=0
PRINT:PRINT"Las claves para los doce niveles son BISHIGMO, MIHEMOTO,"
PRINT"SASUTOZO, SUMATZEE, NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, HOZITOMO,"
PRINT"MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU y NAGAITSU"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00FA,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0072,4EEC,000C
DATA 41FA,000E,23C8,0007,C1C2,4EF9,0007,8000,41FA,0024,43F9,0007,FD00,45FA
DATA 005E,33FC,4EF9,0000,85E2,23C9,0000,85E4,32D8,B5C8,66FA,4EF8,0200,48E7
DATA FFFE,0279,0010,00DF,F01E,6710,5278,02B0,4EB8,08D6,33FC,0010,00DF,F09C
DATA 4CDF,7FFF,33FC,0003,0000,80CE,33FC,0063,0000,80D0,33FC,0063,0000,80FC
DATA 33FC,0063,0000,80D2,4E73,*
```



TURRICAN II — ATARI

```
1    '********************************************************************
2    '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                        *
3    '*                           TURRICAN II                            *
4    '*                  BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                   *
5    '********************************************************************
10   FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20   Z=3E5:FOR N=Z TO Z+114 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30   S=S+A:NEXT N :IF S <>&HODD6D5 THEN ? "DATAS MAL": END
40   ? "VIDAS INFINITAS (S/N) ";:D=92:P=&H6002:GOSUB 90
50   ? "ENERGIA INFINITAS (S/N) ";:D=96:P=&H6002:GOSUB 90
60   ? "RAYOS Y TIME INFINITOS (S/N) ";:D=100:P=&H6002:GOSUB 90
70   ? "SUPERARMA INFINITA (S/N) ";:D=104:P=&H6002:GOSUB 90
75   ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80   A$=INPUT$(1):CALL Z
90   A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95   ? A$:RETURN
100  DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0002,42A7,3F3C
110  DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0001,FFE2,3F3C,0008,4E4E,13FC,0006,0007
120  DATA FFFB,46FC,2700,4BFA,0010,33FC,4ED5,0002,0094,4EF9,0002,000C
130  DATA 207C,0002,3D40,43F8,3D40,3E3C,8485,12D8,51CF,FFFC,4278,65AC
140  DATA 42B8,61E6,42B8,6322,42B8,5B82,4EF8,3D40,0000,0000
```



MYSTICAL — SPECTRUM

```
   1 REM **********************
   2 REM *  Antonio Dos Santos *
   3 REM * / Jose Dos Santos   *
   4 REM *Cargador Spectrum 48K*
   5 REM *   M Y S T I C A L   *
   6 REM *   MADRID   8/7/91   *
   7 REM **********************
  10 PRINT '"Cargador MYSTICAL"'
'"Antonio/Jose Dos Santos"
  20 FOR F=49000 TO 49014: READ
A: POKE F,A: NEXT F
  30 INPUT "Quieres VIDAS INFINI
TAS? (s/n):";a$: IF a$="n" OR a$
="N" THEN POKE 49003,0
  40 INPUT "Quieres INMUNIDAD? (
s/n):";a$: IF a$="n" OR a$="N" T
HEN POKE 49008,0
  50 PRINT '''"Inserta el juego
ORIGINAL"
  60 LOAD ""CODE : POKE 48265,19
5: POKE 48266,104: POKE 48267,19
1: RANDOMIZE USR 48128
  90 DATA 175,50,160,97,62,58,50
,79,133,195,0,91,65,68,83
```



¡Consúltanos lo que quieras por teléfono!

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

10-HITS DE IMPORTACION

Ref.	TITULO	AMIGA	ST	PC	PRECIO
101	4D SPORTS DRIVING			x	4.800
102	A-10 TANK KILLER	x		x	4.800
103	BETRAYAL	x	x	x	4.800
104	CHAMPION OF KRYNN	x	x	x	4.800
105	CHESS CHAMPION 2175	x	x		8.300
106	COHORT	x	x	x	4.800
107	CRIME WAVE	x	x	x	4.800
108	CRUISE FOR A CORPSE		x	x	4.800
109	CYBERCON III	x		x	4.200
1010	DEMONIAK	x	x	x	4.800
1011	ESCAPE PL. ROBOT MONSTERS	x			4.200
1012	F-15 STRIKS EAGLE II			x	4.950
1013	FUTURE WARS	x	x	x	4.200
1014	INSECT IN SPACE	x	x		3.500
1015	KILLING CLOUD	x	x		3.800
1016	LORDS OF THE RINGS			x	4.500
1017	MEAN STREET	x		x	4.950
1018	MEGATRAVELLER 1	x	x		5.300
1019	NINE LIVES	x	x		3.800
1020	OIL SWELL			x	3.800
1021	STELLAR 7	x		x	4.300
1022	STORMBALL	x	x		4.950
1023	STUN RUNNER	x	x	x	4.600
1024	THE FINAL BATTLE		x		3.800
1025	VOODO NIGHTMARE	x	x		3.800
1026	WARLOCK THE AVENGER	x	x		3.500

30 - SEGA MEGA DRIVE

Ref.	TITULO	PRECIO
301	BATTLE SQUADRON	5.990
302	BUDOKAN	7.390
303	COLUMNS	4.990
304	DICK TRACY	6.190
305	FIRE SHARK	6.190
306	GHOSTBUSTERS	6.190
307	GHOULS "N" GHOSTS	7.390
308	HERZOG ZWEI (LORD 2)	6.190
309	INSPECTOR X	4.990
3010	JAMES BOND	6.190
3011	LAKERS VS CELTICS	6.190
3012	LAST BATTLE	5.990
3013	M. JACKSON'S MOONWALKER	6.190
3014	MICKEY MOUSE	6.190
3015	POPULOUS	7.390
3016	SPACE HARRIER 2	5.990
3017	SPIDERMAN	7.390
3018	SUPER HANG ON	5.190
3019	SUPER MONACO GP	6.190
3020	SUPER THUNDER BLADE	6.190
3021	SUPER VOLLEY BALL	5.990
3022	SWORD OF SODAM	6.190
3023	THUNDER FORCE III	6.190
3024	WORLD CHAMP. SOCCER	5.590
3025	ZANY GOLF	5.990
3026	ZOOM	4.990

20 - SUPER HITS

Ref.	TITULO	AMIGA	ST	PC	PRECIO
201	ADIDAS CHAMP. FOOTBALL		x		2.250
202	AFRIKA KORPS	x	x		2.850
203	ALPHA WAVES		x	x	2.250
204	ANCIEN BATTLES	x	x	x	2.450
205	ARMOUR GEDDON	x	x	x	3.900
206	AUTOCRASE			x	2.250
207	BALL GAME	x	x	x	2.850
208	BATMAN THE MOVIE	x	x		2.250
209	BATTLE SQUADRON	x			2.850
2010	BLITZKREIG MAY 1940	x	x		2.850
2011	CARTHAGE	x			5.000
2012	CHESS PLAYER 2150	x	x	x	3.995
2013	DAMES SIMULATOR			x	2.250
2014	ELVIRA	x	x	x	4.995
2015	ESCAPE FROM COLDITZ	x	x		2.850
2016	F-16 COMBAT PILOT	x	x	x	4.995
2017	FINAL CONFLICT			x	2.850
2018	FINAL WHISTLE	x	x		1.950
2019	FLOOD	x	x		3.900
2020	FRONT LINE	x	x	x	2.850
2021	GO	x	x	x	2.450
2022	HAMMER BOY	x	x	x	2.500
2023	HILL STREET BLUES	x	x	x	3.995
2024	ISHIDO	x		x	2.500
2025	JAHANGIR KHAN SQUASH	x	x	x	3.150
2026	KHALAAN			x	2.250
2027	KICK OFF 2	x	x	x	3.995
2028	LEMMINGS	x	x	x	3.900
2029	LHX ATTACK CHOPPER			x	3.900
2030	LOST PATROL	x		x	2.850
2031	MANCHESTER UNITED	x	x		2.850
2032	MASTER BLAZER	x	x		2.250
2033	MEGAPHOENIX	x	x		2.500
2034	METAL MASTER	x	x		3.200
2035	MICROPROSE SOCCER			x	2.250
2036	MIDWINTER	x	x	x	5.490
2037	MIG-29 FULCRUN	x			3.990
2038	MONTY PHYTON	x	x	x	2.250
2039	NIGHT SHIFT	x			4.490
2040	NINJA RABBIT	x	x	x	2.450
2041	COOPS UP	x			2.850
2042	OPERATION HARRIER	x	x	x	2.250
2043	POWERMONGER	x	x		3.900
2044	PRO TENNIS TOUR 2	x	x	x	2.500
2045	RA			x	2.250
2046	REVELATION	x	x	x	2.850
2047	SILENT SHADOW			x	2.250
2048	SNOWSTRIKE	x		x	2.250
2049	STAR CONTROL	x	x	x	2.500
2050	STARBOWIS			x	2.250
2051	STORM LORD			x	2.250
2052	SWIV	x	x		2.500
2053	TEST DRIVE III			x	2.500
2054	THE FINAL CONFLICT	x	x	x	2.850
2055	THE KILLING GAME SHOW	x	x		3.900
2056	THEME PARK MISTERY			x	2.250
2057	TURN N'BURN	x	x	x	2.850
2058	VAXINE	x		x	2.250
2059	WAR ZONE	x	x		2.500
2069	XENOMORPH	x	x	x	1.595

40 - NINTENDO GAME BOY

Ref.	TITULO	PRECIO
401	ALLEY WAY	3.590
402	AMAZING PENGUIN	3.100
403	BATMAN	3.950
404	BOOMER ADV. ASMICK	3.100
405	COSMO TANK	3.100
406	DAEDALIAN OPUS	3.100
407	DR. MARIO	3.550
408	DRAGON'S LAIR	3.950
409	FORMULA 1 RACER	3.950
4010	GOLF	3.550
4011	HAL WRESTLING	3.950
4012	IN YOUR FACE	3.550
4013	MOUSE TRAP HOTEL	3.950
4014	NBA ALL STAR	3.550
4015	NINJA TURTLES	3.950
4016	PIPE DREAM	3.100
4017	QIX	3.100
4018	ROBOCOP	3.950
4019	SNOOPY'S MAGIC	3.550
4020	SPIDERMAN	3.550
4021	SUPER MARIO LAND	3.550

50 - HARDWARE

PC'S

1-IBM, PS1, (286) 1FD, VGA MONO. + MS WORKS + Ratón + **GAME BOY**	**105.000.-**
2-IBM, PS1, (286) 1FD, VGA COLOR. + MS WORKS + Ratón + **GAME BOY**	**138.000.-**
3-AMPLIACION HD. 30 MB. PS1	**39.000.-**
4-AMPLIACION HD. 40 MB. PS1.	**49.000.-**

IMPRESORAS

5-CANON LBJ-10 (INKJET)	**44.800.-**
6-IBM 2205	**52.800.-**
7-TOSHIBA PL6 (LASER)	**154.000.-**

CONSOLAS

8-**SEGA MEGA DRIVE** + Altered Beast + Control Pad **+ 1 JUEGO EXTRA.**	**29.900.-**
9-**GAME BOY** (Juego Tetris) **+ 1 JUEGO EXTRA.**	**14.900.-**
10-**ATARY LINX** (F. de Alimentación) **+ 1 JUEGO EXTRA.**	**17.900.-**
11-**GAME GEAR** (Juego Columna) **+ 1 JUEGO EXTRA.**	**19.900.-**

El "juego extra" es a tu elección del catálogo de C.G.

¡Juega con lo mejor y nunca visto en España!

¡GRAN NOVEDAD! Pistola LIGHTPHAZER. con 2 juegos para: Amiga, Atary ST y PC. 7.500

Si quieres recibir totalmente gratis el catálogo de Computer Games y ganar un Game Boy, ¡Envía este cupón y te informaremos!:

COMPUTER GAMES • AP. de Correos 57.014 • 28080 MADRID
Telf.: (91) 563 92 88 - Fax.: (91) 564 37 85

Nombre y Apellidos..
Domicilio..
Población.........................Provincia.........................
Cod.Postal..........................Telf..........................

Tu modelo de ordenador es:
- [ ] P.C. de 3.5´´
- [ ] P.C. de 5.25´´
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI ST

Titulos:	Precio:
Gastos de envío	200 pts.

FORMA DE PAGO CONTRARREEMBOLSO. SI DESEO RECIBIR LOS JUEGOS QUE LES INDICO EN ESTE CUPON PEDIDO.
Marca con una cruz el modelo de ordenador que posees.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

CATAPLASMAS DE ROCK

TAKO



Rosendo Mercado y Bomi de Barricada echaron una mano a Tako en la grabación de su disco más reciente, «No son horas de pescar». No es mala compañía para este quinteto de la zaragozana Ejea de los Caballeros que decidieron aplicar cataplasmas de rock para combatir el muermo cotidiano. Son los guitarristas "Rones" y Félix Tolosa, el bajista José Ignacio Miana, el bateria (¿alguien prefiere baterista?) Pedro Segura y el teclista Nacho Jiménez.

Personalmente son amigos pese a aficiones tan dispares como admirar a Radio Futura, practicar el culturismo, ser fan de cualquier grupo punk, trabajar en el campo, la construcción, o tener un garito en Ejea donde musicalmente cabe cualquier guitarra distorsionada.

En Aragón y zonas limítrofes Tako acostumbran a llenar los locales donde actúan (incluidos los aforos donde se juntan varios miles de personas) y han aprovechado el tirón que otros grupos de la tierra como Héroes del Silencio o Más Birras han dado a la música del lugar (resulta obvio, por lo demás, que las heróicas jotas en honor de mañicos y Virgen del Pilar siguen unos canales de distribución diferentes).

Tako navegan por las turbulentas aguas equidistantes entre "rock radical" y el "and roll" más blando y clásico. Gustan de citar a Leño, por dar nombres y apellidos al asunto, y sin olvidar el aderezo de alguna crítica social, suelen preferir la marcha como música de inspiración de sus composiciones. Y en su discografía, unos formatos curiosos: un cassette, «Me lo acabo de inventar», un mini-Lp, «Atakando», y tres Lps, «Tako», «A las puertas del deseo» y «No son horas de pescar». "Sube el volumen, aún se puede soportar" dicen en una de las canciones de su último disco. ¡Que los vecinos de sus fans se apliquen el cuento!

DE «MIRA QUIEN HABLA TAMBIEN» A «QUE SUERTE LLEGARON LOS PARIENTES»

PROBLEMAS DE FAMILIA

Los enredos de familia funcionan en la pantalla grande y en la chica. El pasado verano fue pródigo en ellos y suele ser un buen eje para protagonizar una variada gama de desdichas. Seguramente el cine se fijó en el éxito televisivo de Los Simpson, Bill Cosby o «Cosas de casa» para probar fortuna en los escenarios del hogar, dulce hogar pero no tanto.

La cosa suele ir en forma de comedia y, a partir de ahí, objetivos, métodos y tramas se desvían. Tomemos un par de ejemplos que este verano han provocado agradables sensaciones en el cuerpo acompañados de la bebida fría favorita y dejemos de lado las siempre odiosas comparaciones con la época dorada de Hollywood o con algunas de las mejores y escasísimas buenas comedias españolas de los últimos años.

«Mira quién habla también» es la continuación del éxito taquillero «Mira quién habla». En ambas se parte de una idea más que original (la de expresar el punto de vista del niño) y del gancho del ínclito "Jhon" Travolta, mejor actor de lo que pudiera desprenderse de «Grease» o «Fiebre del sábado noche», (si no os lo creéis daros una vuelta por la filmoteca o un cine de estreno y ver «Blow out»). Bastantes gags son graciosos, bastantes son burdos y tópicos, bastantes provocan vergüenza ajena y el conjunto sirve para pasar el rato.

En «Qué suerte ... llegaron los parientes» la idea original y novedosa es sustituida por un desmadre propio de los hermanos Marx en cualquier hotel de los líos y constituye un ejemplo perfecto para ilustrar qué es una comedia de desastres.

En este caso, la familia es el enemigo público número uno de la pareja protagonista y el argumento... algo tan loco que es imposible trasladarlo al papel sin ocupar varios folios. Baste señalar que por la pantalla grande desfilan un gato de tormentoso aparato digestivo, un primo Fred y su mujer embarazada, más molestos que una plaga de pulgas practicando el tiro al blanco sobre las fosas nasales, una hermana sin marido, un vecino con casa abrasada por las llamas, un gimnasta, un coleccionista de serpientes, un ginecólogo... y todos se empeñan en amargar la existencia de los protagonistas.





POLICIAS EN PELIGRO DE EXTINCION

«CODIGO AZUL»



Tradicionalmente, policías o detectives privados en el cine negro han sido seres íntegros e independientes, inadaptados sociales que se enfrentan al crimen a pesar del entorno. Héroes que siempre pierden. Las grandes superproducciones cinematográficas les han convertido en cachas y violentos cuya interpretación de la legalidad suele ser tan peculiar como la de los truhanes contra los que suelen combatir. En «Código Azul» se intenta volver a los orígenes, al mundo de los Bogart y «Serpico», incluso al de Imanol Arias y su «Brigada Central» televisiva.

En «Codigo Azul» el policía Frank Daly y sus colegas se enfrentan a una complicada red de asesinos y narcotraficantes "protegidos" por importantes intereses políticos, judiciales y económicos. Una pared contra la que se estrellan los hombres que luchan contra la corrupción; sin que perder empleo, amigos e, incluso, la vida sea una excusa para apartarlos de su responsabilidad. Lógicamente, en «Código Azul» se baja a las cloacas sociales y se sube al lujo de los poderosos. En resumen, a priori los más genuinos y atractivos argumentos del mejor cine negro.

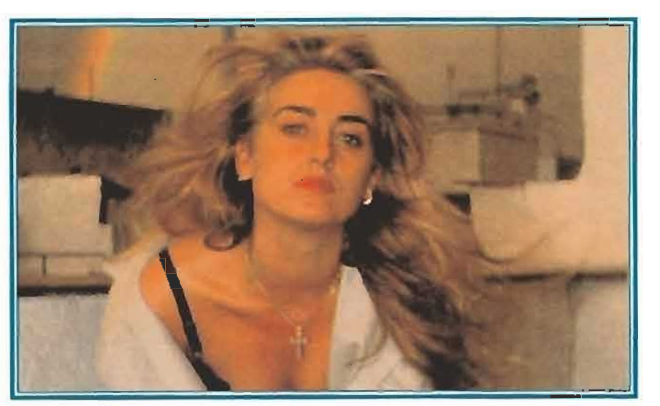
Este film ha sido dirigido por Jhon Mckenzie e interpretado en sus principales papeles por Brian Denney, Joe Pantoliano, Jef Fahey y Bill Paxton, actores con la suficiente profesionalidad a sus espaldas como para dar credibilidad a los personajes que encarnan. Ellos, y el equipo de producción han dado un nuevo punto de vista a las tonalidades de un lugar como Los Angeles.

UNA AUREOLA MALDITA

MERCEDES FERRER

Como si fueran santos, todos los músicos se hacen siempre acompañar de una aureola que les rodea invisible pero tangible. La de Mercedes Ferrer posee algo de maldito, el mismo aura de los personajes de culto (de quienes sus seguidores se sienten orgullosos al gozar de un placer no compartido con las masas). Cada vez que en el mercado aparece un disco suyo se augura el salto a la popularidad y cada vez se queda a las puertas. No importa que reciba las mejores críticas, tampoco que acapare premios –"Villa de Madrid", "Icaro", "Mejor cantante nacional" de Popular 1 ...–, el número uno de las listas de ventas es caro para los personajes independientes.

Con tres Lps grabados en solitario («Entre mi sombra y yo», «Tengo todas las calles» e «Imán») Mercedes Ferrer pertenece a una estirpe de seres que ven en las fronteras y estados un obstáculo a sobrepasar. Madrileña, diplomada en La Sorbonne francesa, conocida de Yoko Ono desde que homenajeó a Lennon en Barcelona, transeúnte durante largos e interminables meses en California ..., entiende la música como una aventura.



Los esquemas preestablecidos aburren y la inspiración se presenta delante del depresivo espejo, dentro del viejo autobús mejicano, caminando de noche en la gran ciudad, viviendo una historia de amor o soñando en la oscura sala de un cinematógrafo.

EL LIMITE ENTRE LAS GUITARRAS Y EL WESTERN

LA FRONTERA



«Pobre tahúr», «Judas el miserable», «Tren de media noche» o «El límite» son algunas de las canciones-himno que como emblema enarbolan La Frontera cuando en sus conciertos el personal enciende mecheros, bengalas y velitas; por no citar los más recientes, las caras A de los singles extraídos de su quinto Lp, «Palabras de fuego», que con tanta reiteración suenan en las emisoras de radio-fórmula. Es un repertorio más que suficiente, –supera el medio centenar de títulos introducidos en vinilo–, como para que una selección de ellos forme parte del doble Lp en directo que la banda madrileña tiene previsto grabar en los próximos meses.

Sin las excelencias educativas de la facultad de Ciencias de la Información (versión madrileña) –prodigio de sabiduría emérita y eficiente antro expendedor de títulos– La Frontera nunca hubiera existido.

Sus primitivos integrantes –ya se sabe que la vida de una banda de rock da muchas vueltas y también sus componentes– se conocieron en su siempre concurrido bar (por lo menos en horas lectivas). Allí jugaban a las cartas y bebían cerveza hasta que, hartos de malearse, decidieron que era más productivo cambiar máquinas de escribir y ordenadores por guitarras eléctricas, y contar sus vidas a través de canciones en vez de las de otros a través de periódicos.

Pronto se convirtieron en los genuinos representantes del "rock vaquero" hecho a orillas del Manzanares que, aunque no es el río Grande, da el pego desde que en sus aguas conviven una larga colección de peces no comestibles y patos sucios. Sus pintas (botas, cueros y sombreros) ayudaban a la identificación estética con los personajes de cualquier película de Sergio Leone, la diferencia es que los chicos de La Frontera son más expresivos en sus gestos que Clint Eastwood. Las guitarras complementaban el tono épico de las letras.

Las canciones hablaban de espacios abiertos, amor, soledad, y fiestas. Paisaje country que no les ha impedido cabalgar por otros terrenos (el rap, por ejemplo) representar al rock español en la "Rusia perestroika" o pertenecer al club de los poseedores de discos de oro. Son La Frontera, el límite entre las guitarras y el western.

LA OTRA CARA DE GALICIA

OS RESENTIDOS



Pocos tipos tan creativamente locos hay en este país como Antón Reixa y sus Os Resentidos. Contenedores del más hilarante humor gallego, ellos forman parte, como proclaman en su más reciente trabajo discográfico, de la República de Sitio Distinto (un lugar imaginario tan real como la vida misma). Desde allí se mueven en Percebes Benz –el vehículo oficial de la República–, cantan loas a Alvaro Pino, a veces salen en la tele gallega, combinan el hip hop con la gaita gallega, afirman que el rostro de las vacas es generoso y que el cerdo es un bicho de compañía tan bueno como cualquier otro.

«Manda carallo» es ya un clásico del folclore tradicional de la República de Sitio Distinto y del repertorio de Os Resentidos. Es un himno de iniciación a las maravillas del terruño, una guía para guiris despistados y una provocación a la tradicional morriña gallega. Pero no es el único fresco salido de su proverbial imaginación (tienen ya sesenta o setenta). Todos ejemplos auténticos de furor tropical, provocación sin sentido, desmadre artístico y sueños de iluminado. Dicen que Julio Iglesias es gallego y Os Resentidos sin enterarse. Tampoco importa mucho, al fin y al cabo Julio Iglesias no se ha enterado de la existencia de Os Resentidos.